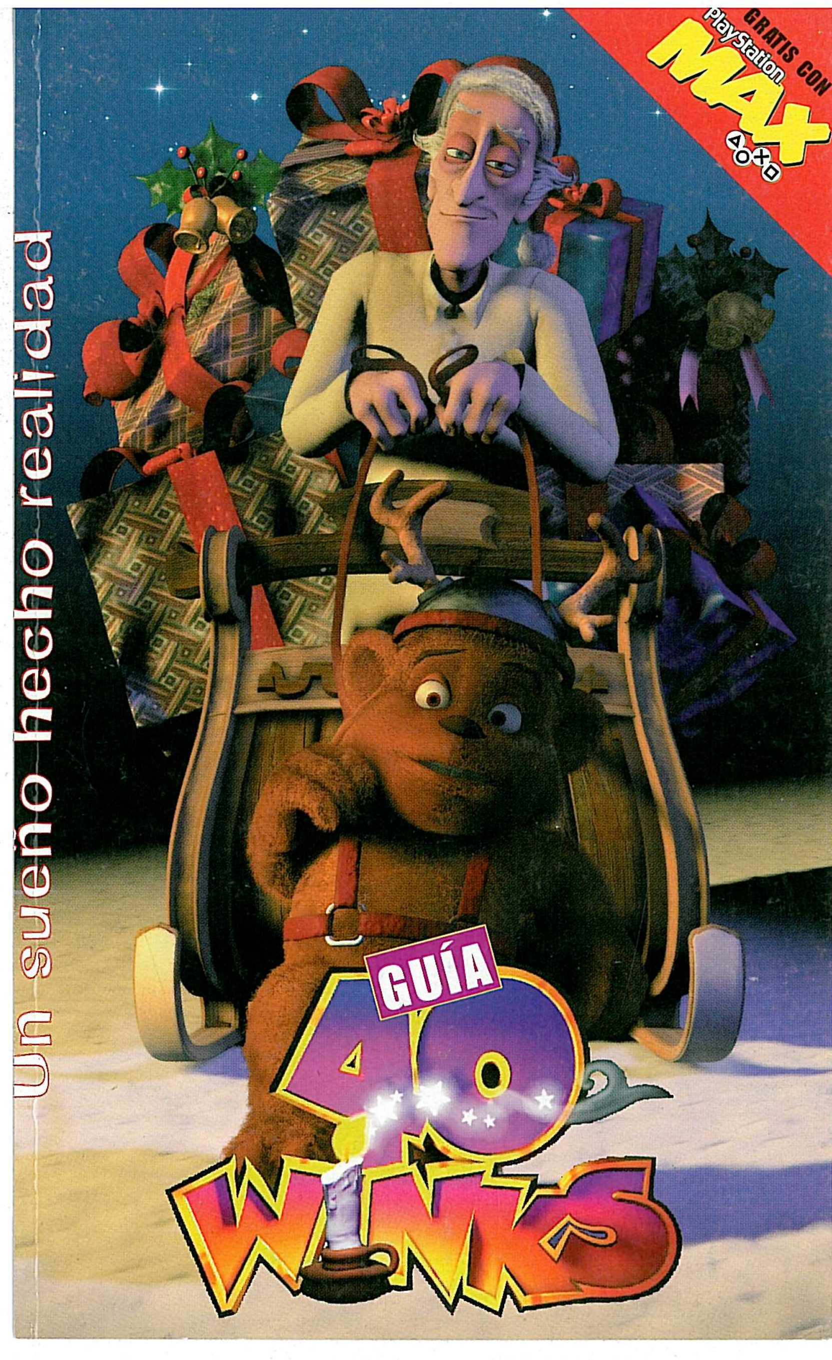

GRATIS CON
PlayStation MAX
Un sueño hecho realidad
GUÍA
40 WINKS



SI CREÍAS QUE IRSE A DORMIR ERA ABURRIDO, ESPERA A CONOCER LO QUE TE DEPARAN LAS AVENTURAS DE *40 WINKS*...

Este mes desentrañamos lo que nos espera tras las retorcidas imaginaciones de un par de niños. Te contaremos todos los secretos que se esconden en los seis enormes mundos que componen el juego y, por supuesto, el combate final. Áreas secretas, trucos para vencer a los malos, todos los ítems, disfraces y secretos...

Los duendecillos buenos que velan por los dulces sueños han sido secuestrados por Dormilón (el malo de la historia) y su ayudante Oso Flojo. El malvado Dormilón no puede dormir por las noches y tiene envidia de que los demás sí puedan hacerlo. Secuestrando a los duendecillos buenos pretende conseguir que nadie vuelva a conciliar el sueño y que todo el mundo se fastidie como él. Tu misión en el juego consistirá en rescatar a los cuarenta duendes que custodian los dulces sueños —los 40 Winks del título— y acabar con los oscuros planes de Dormilón. ¿Te atreves?



No se autoriza su venta por separado.

Editado por MC Ediciones, Paseo San Gervasio 16-20, 08022 Barcelona.



CURSILLO RÁPIDO PARA SOÑAR TRANQUILO

Controles

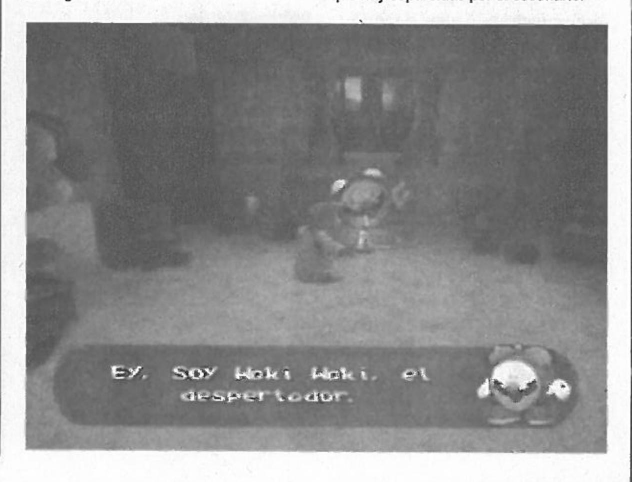
Es imprescindible que controles como es debido a tu personaje, sea cual sea (los dos cuentan con los mismos movimientos), ya que el juego está lleno de plataformas y un control inadecuado podría hacerte perder mucho tiempo.

Controles de movimiento:
Avanzar: cruceta digital o stick analógico izquierdo (el modo analógico es más cómodo)
Salto: X
Avanzar en el agua (nadar y bucear): X
Vista en primera persona: Triángulo
Rotación de la cámara: L1 y L2, o stick analógico derecho

Ataques:
Ataque simple: Cuadrado
Ataque triple: tres veces Cuadrado
Barrido: Círculo (mientras estás en movimiento)
Ataque con grito: Círculo (parado)
Culetazo: X + Círculo

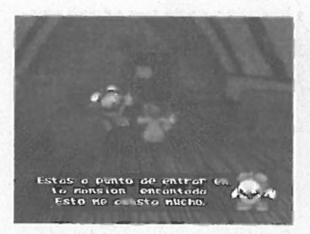
Ítems

Para ver los ítems de que dispones sólo tienes que pulsar el botón Start durante la partida. Al hacerlo aparecerá en pantalla el menú con todos los ítems que has recogido en lo que va de nivel. Para conseguir más unidades de cada tipo de ítem debes recoger las que hay esparcidas por el escenario.











Pero si quieres conseguir más unidades de una forma segura, puedes retar a una carrera al personaje que hay en cada mundo dispuesto a correr contra ti. Esta carrera consistirá en tres vueltas alrededor de un escenario preparado para tal efecto: si ganas, te quedarás todo lo que hayas recogido; y si pierdes, te quedas como estabas. Las primeras veces puede parecer sencillo, pero no siempre tendrás la misma suerte.

Zetas: Cada una de tus vidas se compone de cincuenta Zetas, que son porciones de vida. Cada golpe o ataque que recibas te restará una o varias Zetas, de forma que perderás una vida cuando las pierdas todas. Cien Zetas es la máxima cantidad que puedes acumular.

Lunas: Las Lunas representan los «ataques con grito» de que dispones. Al principio del juego tienes a tu disposición diez Lunas, y cada ataque que realices con Círculo (parado) te restará una Luna. Cincuenta Lunas es la máxima cantidad de Lunas que puedes acumular. Si te matan, vuelves al juego con la vida siguiente y catorce Lunas, tuvieras las que tuvieras antes de morir.

RT: Los RT son unos ítems con forma de moneda que deberás recoger por los escenarios para conseguir más vida. Por cada diez RT que reúnas conseguirás una vida extra.

Engranajes: Los Engranajes son la forma de avanzar a través de los niveles. En cada uno de ellos encontrarás cuatro o cinco puertas con los números: diez, veinte, treinta y cuarenta. Para entrar por ellas deberás conseguir tantos Engranajes como figuren en el número de la puerta. No te dejes ninguno porque casi siempre están justo los que necesitas.

Llaves: Las Llaves de los Sueños serán el pasaporte para avanzar entre los mundos. Cada mundo tiene un centro desde donde se inicia el nivel. En ese centro hay una esfera de reloj vacía que se va completando con las Llaves de los Sueños. En cada nivel de ese mundo encontrarás cuatro Llaves, que se diferenciarán de las de otros niveles por su color (de este modo, si te falta sólo una, sabrás fácilmente en qué nivel está). Cuando las tengas todas, sitúate en la marca del suelo y las Llaves se colocarán sobre el reloj. Si completas el reloj con todas las



Llaves, podrás acceder a un cuarto nivel donde se encuentra el monstruo de ese mundo.

Duendecillos: En cada mundo habrá seis o siete duendecillos buenos («Winks») que salvar. En la puerta de cada nivel aparecerán semitransparentes los duendes que hay en ese nivel. Cuando los salves, en la puerta de ese nivel aparecerán los duendes solidificados. Deberás salvar a los 40 duendes que hay en total para terminar el juego.

Aire: Cuando te sumerges en el agua, dispones de cien burbujas de aire. Para conseguir más burbujas, sal a la superficie y volverás a tener cien en sólo una bocanada de aire. También puedes conseguir más aire acercándote al fondo y tomando el que sale de los mejillones y el suelo (donde veas burbujas de aire que suben).

Trajes: A lo largo de los niveles encontrarás algo así como unas cajas mágicas con las que podrás disfrazarte de arlequín/princesa, robot, cavernícola y ninja. Para ello debes abrir la tapa de la caja y saltar al interior. Estos trajes tienen poderes especiales, pero también tienen un tiempo limitado. Para poder aumentar ese tiempo deberás recoger los símbolos de ese disfraz que encontrarás repartidos por el escenario.

Punto de continuación: A menudo encontrarás unos globitos en lugares concretos de cada nivel. Estos puntos sirven como *checkpoint*, y será desde el último que hayas encontrado desde donde seguirás jugando si te quitan una vida.

Otros elementos

Nubes: Las Nubes sirven para trasladarse de un lugar a otro. Las hay de tres colores en función del lugar al que te conducen: azules, para trasladarte a un sitio nuevo; doradas, para ir a un sitio anterior; y blancas, para salir de un nivel cuando ya has salvado a todos los duendes del mismo.

Ascensores: Para activarlos lo único que tienes que hacer es situarte en el centro de la plataforma del ascensor.

Plataformas: Las habrá de varios tipos, pero en la mayoría de los casos se trata de plataformas móviles que suben y bajan. Si te caes de ellas, unas veces te precipitarás al vacío y otras a un fondo lleno de lava. Divertido, ¿eh?











Interruptores: Los interruptores se activan pulsando Cuadrado, y sirven para accionar entradas a pasadizos y áreas que no siempre se encuentran a la vista.

Botones del suelo: Estos botones se activan dando un culetazo, y sirven también para abrir puertas. A veces estos botones tienen un determinado símbolo: en ese caso, deberás llevar puesto el disfraz correspondiente al dibujo para poder activar el botón. La estrella corresponde al arlequín/princesa, el rayo al robot, el Ying y el Yang al ninja y la huella para el cavernícola.

Preparados, listos... ¡YA!

Bien, ya sabes todo lo que necesitas para comenzar con el juego. Enciende la consola —si todavía no lo habías hecho—, escoge a uno de los protagonistas (Ruff o Tumble) y practica todos los movimientos hasta acostumbrarte a ellos. La única diferencia entre uno y otro personaje son cuatro puertas que dan acceso a algunos ítems secretos. A lo largo del juego, escojas al que escojas, encontrarás cuatro puertas que no puedes abrir. Esas serán las puertas que sólo podrá abrir el otro personaje.

Despiertas en mitad de la noche en tu habitación (o eso parece, aunque estás soñando). Debes salir de ella y dirigirte a la que está al fondo del pasillo por la izquierda. Allí, el Sr. Waki-Waki te mostrará todo lo que necesitas saber sobre los movimientos y ataques que te hemos explicado. Ya verás que es un poco pesado, el hombre.

Cuando estés seguro de conocer todos los movimientos y ataques, dirígete a la puerta que está en la otra punta del pasillo (la del lado derecho según sales de tu habitación). Sube las escaleras y, tras la puerta, encontrarás la Nube de acceso al primer mundo: la Mansión Encantada.



PRIMER MUNDO: LA MANSIÓN ENCANTADA

El principio y centro de los mundos siempre es igual: nada más llegar encuentras, a un lado, un sillón en el que guardar la partida cuando quieras y, frente a ti, el reloj de las doce Llaves que deberás completar para pasar al mundo siguiente. Bajo el reloj habrá una Nube que sirve para volver a casa cuando ya hayas completado todos los niveles de ese mundo.

Date una vuelta por el escenario y dirígete a tu primer destino por el camino de la derecha. Puedes escoger entre tres niveles diferentes: La Mansión Tic-Tac, que será el primero que veas; El Bosque de la Bruja, más adelante a la derecha; y El Cementerio Escalofriante, al final del camino a la izquierda. En este camino encontrarás a una bruja que te retará a una carrera. Ya sabes cómo funciona esto: si corres contra ella y ganas, te quedas con todos los ítems que hayas recogido. Para correr contra ella debes golpearla hasta que te lleve al escenario de la carrera.

La Mansión Tic-Tac

En la entrada a cada uno de los tres niveles puedes ver la figura transparente de los duendes que hay en ese nivel. Deberás liberarlos para que dejen de ser transparentes. En esta ocasión hay dos duendecillos a los que rescatar, ¿estás listo?











La primera puerta

Cuando atravieses la entrada te encontrarás en el vestíbulo de la mansión. Bajo las escaleras está tu primera Llave. Recógela y entra por la puerta que está a la izquierda de la entrada, ya que es la única que podrás abrir hasta que consigas tus primeros Engranajes. Cruza la puerta y mata a la araña que verás. Llegarás a una puerta de piedra que se abre, y tras ella un pasillo. Déjate caer a la parte de abajo y abre el cofre que hay allí para obtener dos Engranajes. Vuelve a subir y continúa hasta el final del pasillo recogiendo los Engranajes que veas hasta llegar a una puerta de piedra. Entonces verás un ascensor que te llevará a un estanque de lava.

Deberás esperar a la balsa para cruzar hasta el otro pasillo. Ten cuidado, porque la lava quema y, si te caes, perderás algo de vida (sal rápido si quieres sobrevivir). Cuando hayas atravesado este segundo pasillo, llegarás a una estancia en la que te atacarán cinco duendes malos. Sólo cuando acabes con ellos podrás abrir la puerta del fondo y accionar la palanca que se encuentra tras ella. Ésta abrirá dos pasadizos hacia abajo: en uno encontrarás varios Engranajes, y en el otro liberarás a tu primer duende. Hazte primero con los Engranajes y, cuando tengas los diez, podrás liberar al duendecillo. ¿Ya lo has hecho? ¡Enhorabuena! Ya sólo te quedan treinta y nueve...

La puerta número diez

Regresa por donde has venido y recoge la segunda Llave, que está a la vuelta del estanque de lava. Cuando llegues al vestíbulo de la mansión, dirígete con tus diez flamantes Engranajes a la puerta número diez. Ya puedes entrar (si no pudieras hacerlo, significaría que te falta recoger algún Engranaje en la zona en la que has estado).

Cruza la puerta y entra en la Nube. Llegarás a una biblioteca. Una vez allí, ten cuidado con el zombi. Mueve la caja cuadrada para llegar a la parte superior de las estanterías y camina hasta ver una puerta a la izquierda. Por aquí accederás a un pasillo en el que te atacará una planta carnívora. Mata a este «pacífico» vegetal y llegarás a una habitación con cinco cofres y dos Engranajes en cada uno. Recógelos, muchacho —o muchacha—, y ya tendrás veinte. A ver si adivinas lo que tienes que hacer ahora... Pues sí, buscar la puerta con el número veinte.

La puerta número veinte

Debes regresar a la biblioteca y cruzar la puerta en cuestión. Accederás a una



estancia con trampillas de madera en el suelo. Intenta no pisarlas porque, si se abren, puedes caer al vacío. Cuando encuentres una marca en el suelo, salta sobre ella con un culetazo. Accionarás un mecanismo que evita que las trampillas de madera se abran. Ahora ya podrás pisar sobre ellas.

Recoge los Engranajes y trata de cruzar al pasillo que se ve al fondo de un salto. De nuevo ten cuidado con las trampillas. Tienes una nueva marca en el suelo con el símbolo del arlequín (la estrella), de modo que para accionarla debes buscar la caja mágica que te convierta en arlequín. Cuando la encuentres, recoge el traje y da un culetazo sobre la marca del suelo. Toma de nuevo todos los Engranajes y sigue hasta el fondo del pasillo para cruzar la Nube. Antes de cruzarla, asegúrate de tener treinta Engranajes y de recoger también la tercera Llave.

La puerta número treinta

La Nube te llevará de nuevo al vestíbulo de la mansión. Ahora la siguiente puerta es la número treinta. Entra por ella y recoge los Engranajes que encontrarás para la puerta número cuarenta.

En esta ocasión hay dos puertas con el número treinta: una está en el piso de arriba y otra en el de abajo. Cruza por la del piso de abajo y llegarás a una habitación con muebles que flotan en el aire. Recoge los Engranajes del cofre y sube a uno de los muebles para recoger los Engranajes que están más altos. Cuando hayas terminado, vuelve al vestíbulo de la mansión, sube al segundo piso, cruza la otra puerta número treinta y ve hasta un balcón que da a la habitación de los muebles flotantes. Allí encontrarás los Engranajes que te faltan para la puerta número cuarenta.

La puerta número cuarenta

¡Bien, pues ya tienes tus cuarenta Engranajes! Entra de nuevo por la puerta número treinta del piso de abajo y dirígete a la puerta cuarenta. Tras ella encontrarás un pasillo que te llevará a una habitación con una chimenea. Dentro de esta chimenea puedes ver una marca en el suelo. Salta sobre ella con cuidado de no quemarte y verás que la estantería de libros del lado izquierdo de la habitación se eleva revelándote un pasadizo secreto. Entra por él y monta en el ascensor que te llevará al piso de arriba.

Una vez allí, tendrás la posibilidad de tomar otro ascensor o caminar hacia el fondo por un pasillo. Ve primero por el pasillo y sigue por la izquierda para encontrar la cuarta Llave más allá de una puerta. Sube ahora al segundo ascensor, que te llevará al piso más alto. Entra por la primera puerta de la izquierda y da un culetazo en la marca del suelo para accionar la trampilla que hay cerca. Vuelve de nuevo al pasillo y síguelo hasta el final. Pasa por encima de la trampilla de madera y salva por fin al segundo duende de este nivel. ¡Enhorabuena! Ya puedes entrar en la Nube porque este nivel se ha terminado. ¿Ha sido facilito? Tranquilo, esto sólo acaba de empezar...







El Cementerio Escalofriante

Bienvenido a «El Cementerio Escalofriante». Como ya habrás visto en la entrada, en este nivel hay dos duendes que salvar. Comenzarás en un camino de piedra que te llevará a las puertas del cementerio. Cruza estas puertas con cuidado, porque de las tumbas comenzarán a salir zombis. Cuando acabes con todos ellos, recoge los diez primeros Engranajes y tu primera Llave de detrás del árbol. Si ya lo tienes todo, puedes dirigirte a la puerta número diez.

La puerta número diez

Entra, pero ten cuidado con los murciélagos que te saldrán al paso. Al final del pasillo, escaleras arriba, irás a parar a otra parte del cementerio con tumbas de donde saldrán más zombis. Acaba con ellos, recoge los Engranajes y abre el cofre que contiene dos RT.

Cuando lo tengas todo, continúa por la única salida que puedes usar. Sigue el camino de la izquierda hasta la caja mágica que te transformará en cavernícola. Detrás del árbol hay otra Llave, la segunda de este nivel. Recógela y continúa por el camino de piedra hasta llegar a un jardín donde te esperan con los brazos abiertos un par de duendes malos y una especie de Frankenstein. La fuerza del troglodita te ayudará a vencerles con facilidad. Sin embargo, recuerda que los disfraces tienen un tiempo limitado. Debes recoger los ítems con forma de huella para llevar el disfraz durante más tiempo.

Cuando hayas acabado con tus enemigos, detente un momento y mira a tu alrededor. ¡Ajá, ahí está uno de los duendes que tienes que rescatar! Sin embargo, todavía no puedes salvarlo, de modo que sigue tu camino. Recoge



la Llave de detrás del árbol (la tercera) y sube por las escaleras hasta encontrar una puerta. Junto a ella hay una marca en el suelo con el símbolo del cavernícola. Da un culetazo sobre ella y entra por la puerta.

Sigue el pasillo hasta el final recogiendo los ítems que encuentres y llegarás a otro jardincito con tumbas. Acércate a estas tumbas para que salgan de ellas los zombis y, cuando acabes con ellos, obtendrás de nuevo varios Engranajes y la cuarta Llave tras el árbol.

A continuación sigue el pasillo de la derecha, al final del cual te espera el jefe del nivel: un fantasma con muy mala leche que te tira algo así como unas bolitas verdes que restan Zetas. Acaba con él y dirígete a los cofres del fondo. En medio de los dos cofres hay un barril explosivo, de modo que procura no acercarte demasiado. Recoge los Engranajes de los cofres y cruza las verjas del fondo.

Habrás observado que ya tienes más de veinte Engranajes. Eso es porque en este nivel no hay puerta número veinte, así que vamos camino de la número treinta. Recoge los que hay tras la verja y fíjate en la forma del suelo. Te darás cuenta de que una parte de este suelo parece distinta: se trata de un falso suelo. Debes dar un culetazo sobre él con el traje de troglodita para que ceda. Cuando lo hagas, caerás a una especie de caverna. Allí, mata a los duendes malos y recoge los cuatro Engranajes que te faltan para los treinta. En la caverna también encontrarás algunas monedas RT y otros ítems. Continúa por el camino de agua y, al final, hallarás al primer duende de este nivel (sí, ese que habías visto antes). Libérale y sal por la verja. Al fondo de esta estancia encontrarás unas escaleras que bajan. Por allí llegarás a la puerta número treinta.



La puerta número treinta

Abre la puerta y cruza la Nube. Irás a parar a otro pasillo con ítems, al final del cuál llegarás a otro jardín lleno de fantasmas que te atacarán. Záfate de ellos y dirígete a la caja mágica que te convertirá esta vez en ninja. Una vez transformado, entra por el pórtico y déjate caer por el agujero.

A continuación tírate al agua: la corriente te arrastrará hacia abajo. Al final del riachuelo, sal del agua y acaba con las arañas. Sigue por el pasillo hasta que llegues a una bifurcación. Allí deberás dirigirte por el camino de la izquierda, peleándote con los murciélagos y un Frankenstein al principio, y con unas arañas después. Abre los cofres para recoger tu premio: ocho lindos Engranajes. Abandona el lugar y vuelve a la bifurcación, donde deberás escoger ahora el otro camino. Sigue por el pasillo matando al Frankestein y recogiendo los dos Engranajes que te faltaban. ¡Ya tienes cuarenta! Nos acercamos al final...

Atraviesa la Nube que te llevará al jardín que ya conoces. Baja por las escaleras y entra de nuevo en la puerta número treinta. Entra en la Nube, sigue el pasillo y sube al ascensor. Llegarás de nuevo al lugar de los «simpáticos» fantasmas. Es muy probable que ya hayas perdido tu traje de ninja, así que busca la caja má-

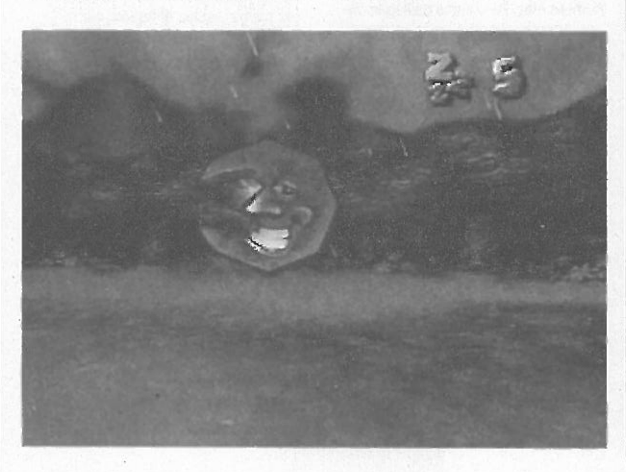


gica para volver a disfrazarte. Cuando lo hayas hecho, busca el pórtico por el que todavía no has entrado. Se trata de la puerta número cuarenta.

La puerta número cuarenta
Entra con tus cuarenta Engranajes y ascenderás a otro jardín con fantasmas. En el centro de este escenario verás un agujero. Ve hasta allí y déjate caer. Recoge los ítems y los RT. La Nube que ves ahí está para volver arriba, por si quieres renovar el disfraz. Salta sobre la plataforma hasta que ceda. Caerás a una habitación donde está retenido el segundo duende. Acaba con los duendes malos y podrás salvarle. Cuando los hagas, el nivel se habrá terminado. ¡Enhorabuena!

El Bosque de la Bruja
Nada más entrar en el Bosque de la Bruja, te toparás con un lobo y unos murciélagos. Cuando acabes con ellos, encontrarás un cofre con dos Engranajes. Continúa hacia delante hasta que veas una caja mágica que te transformará en troglodita. Más adelante llegarás a un jardincito. Pelea con las plantas carnívoras y dirígete a los escalones de la izquierda. En el escalón intermedio hay un botón en el suelo con el símbolo del troglodita. Da un culetazo sobre él y entra por la puerta. Cuando entres, verás a dos Frankensteins durmiendo al fondo de la habitación. Despiértalos y ya sabes qué tienes que hacer con ellos. Sólo cuando los hayas eliminado podrás abrir la puerta del fondo.

Después del sanguinario ejercicio, abre el cofre que contiene los dos Engranajes y cruza la puerta del fondo para llegar a una habitación llena de regalitos. Entre ellos encontrarás la primera Llave, cuatro RT y cuatro Engranajes. Recógelo todo y vuelve de nuevo al jardín.







Ahora sumérgete en el estanque hasta el fondo (con cuidado de no ser atacado por los peces-pincho) y entra por el pasadizo subacuático que se comunica con otro estanque. En éste encontrarás la segunda Llave. Sal del agua y recoge los dos Engranajes del cofre (ya tienes diez). Baja por la gruta de la izquierda y, cuando mates a las arañas, se abrirá la puerta del fondo. Tras ella hay una Nube que te llevará a otro jardincito. Evita a la araña y a la planta carnívora para continuar por un camino que te conducirá a la puerta número diez. Pero antes de llegar, observa el falso suelo que hay en el lado derecho: da un culetazo sobre él con el traje de cavernícola y accederás a un área secreta con varias Zetas y diez RT (el equivalente a una vida).

La puerta número diez

La puerta número diez te da acceso a otro jardín con tres puertas y unas escaleras hacia abajo que llevan a la número veinte. Ya sabes lo que tienes que hacer: buscar otros diez Engranajes. Pero antes de entrar en ninguna puerta, acaba con el lobo y fíjate ahora en la única Zeta del escenario, ya que tiene truco. Recógela y permanece quieto unos segundos. Volverá a aparecer otro ítem, pero esta vez será una Luna. Si haces lo mismo con esta Luna, aparecerá otra, y luego varias Zetas más. Recoge ítems hasta que se acaben y, sobre todo, haz acopio de Lunas a lo largo del nivel, porque al final del mismo las necesitarás.

Ahora ve a la puerta del medio, entra y acaba con el Frankestein. Alrededor de donde él estaba encontrarás cuatro cofres. Ábrelos todos menos el primero de la derecha (según se mira desde la puerta), ya que contiene dos duendecillos malos. Recoge los Engranajes y conviértete en ninja porque lo vas a necesitar.

Cuando te hayas transformado, dirígete a la puerta que ahora te queda a la derecha y da un culetazo sobre el botón que hay en el suelo delante de la puerta. Ésta se abrirá y dentro te encontrarás con varios duendes malos escoltando al primer duende bueno de este nivel. Mata a los malos y salva al bueno, claro. Luego tendrás tiempo para recoger el botín: algunos ítems, dos Engranajes y dos RT.

¿Ya has terminado? Pues dirígete a la puerta que te falta, donde te encontrarás con la misma situación: tu segundo duende bueno entre duendes malos. Acaba con ellos, recoge todo lo que encuentres y vuelve a salir al jardincito. Si lo has hecho todo bien, habrás salvado a dos duendes y tendrás veinte Engranajes. Ya puedes bajar las escaleras y dirigirte a la puerta número veinte.

La puerta número veinte

Entra y cruza la Nube que te llevará a otra gruta. Sal por la puerta que





encontrarás y sube las escaleras. Cuando llegues arriba, acaba con las plantas carnívoras primero y las arañas gigantes después.

Cuando hayas despachado a tus enemigos, recoge la tercera Llave y los cuatro Engranajes de los cofres. Sumérgete después en el agua y bucea por el pasadizo para recoger la cuarta Llave, los Engranajes y el resto de ítems que hay al final del pasadizo. Es posible que no te dé tiempo a recogerlo todo de una sola vez, así que vuelve para tomar aire y sumérgete de nuevo.

Cuando hayas terminado con todo, sal del agua y dirígete a los escalones del fondo. Deberías llevar encima las cuatro Llaves y veintiséis Engranajes. Entra por la puerta que te espera en la parte de arriba de las escaleras (sólo podrás abrir esta puerta si has acabado con tus enemigos) y dirígete a la izquierda, donde encontrarás dos cofres con cuatro RT. A continuación sigue por el otro pasillo, donde hay un Frankenstein, y recoge de los dos cofres de la izquierda los cuatro Engranajes que te faltan para reunir treinta.

La puerta número treinta

Cruza por fin la puerta número treinta y saldrás al jardín de la casa de la bruja, donde un par de plantas carnívoras te estarán esperando (no hace falta que las mates, te bastará con esquivarlas). Sigue hacia delante y entra en la casa. Nada más hacerlo te encontrarás con un par de cofres. Abre sólo el de la izquierda, ya que el otro contiene un duende malo. Enseguida te toparás con un Frankenstein, pero tampoco necesitas matarle.

Continúa y abre el siguiente cofre que encuentres. Ahora debes seguir por la derecha y entrar por la puerta del fondo. Llegarás a una habitación con tres duendes malos que custodian un cofre con dos Engranajes. Tómalos y cruza el fuego de la chimenea cuando no prenda (si te fijas, arde de forma intermitente). Es fácil. Detrás encontrarás otra habitación con otro Frankenstein y dos cofres. Ábrelos y recoge tus tres últimos Engranajes para llegar a la puerta número cuarenta.

La puerta número cuarenta

Tras la puerta número cuarenta te espera la batalla para la que llevas acumulando Lunas durante todo el nivel. Ha llegado el momento de luchar contra la bruja. Te darás cuenta de que ésta lanza unos misiles que te persiguen, y seguro que te alcanzan a no ser que corras sin parar. Y claro, si corres sin parar, no podrás acercarte a la bruja. Lo mejor es que seas rápido y acabes con ella cuanto antes. Para ello debes atacarla con las Lunas desde el escalón de arriba. Dispara con Círculo apuntando hacia ella cada vez que se acerque, hasta que consigas librarte de ella. Si no llevas demasiadas Zetas, es posible que te mate enseguida, pero con la vida siguiente seguro que lo consigues. Cuando te hayas deshecho de la bruja, tendrás que bajar a la zona inferior para salvar al tercer duende que hay entre rejas. Libérale y habrás finalizado el nivel. ¡Felicidades! Ya sólo te queda la última prueba.





La Pelea contra el Jefe de las Pesadillas

Cuando hayas completado los tres niveles principales de este mundo —aparte del de la bruja—, habrás conseguido un total de doce Llaves. Sitúate sobre la marca del suelo que tiene forma de ojo de cerradura, al principio de este mundo, y verás cómo las Llaves que habías recogido se colocan en el reloj. Entonces se abrirá la puerta que conduce al nivel final del juego: la pelea contra Oso Flojo. Para encontrar esta puerta, deberás seguir por el pasillo por el que se iba hacia El Bosque de la Bruja y El Cementerio Escalofriante. Esta vez tendrás que tomar la primera entrada que hay a la izquierda, mucho antes de llegar a las puertas de estos dos niveles. Allí verás una Nube en la boca de la figura de un oso que te llevará al escenario de la pelea.

Comienza la pelea. El secreto está en golpear a la araña en las patas. Para ello, lo mejor es que te dirijas hacia las telarañas, las rodees y pases por detrás. De este modo, la araña de Oso Flojo, al entrar en contacto con la telaraña, se dormirá. Deberás aprovechar este momento para ir hacia ella con rapidez y golpear sus patas. Cada vez que lo hagas, la araña perderá una de sus cinco vidas, y cuando esto ocurra, comenzará a saltar sobre ti: ése será el momento de correr sin parar. Pero no vayas dando saltitos, porque perderás tiempo y te alcanzará. Al cabo de unos segundos, la araña de Oso Flojo dejará de saltar y aparecerán otras arañitas más pequeñas. Acaba con estas arañas y estaremos como al principio, de nuevo enfrentados tan sólo a la araña gigante. Repite el procedimiento cuatro veces más y acabarás con ella. ¡Por fin! ¡Ya está! ¿Ves como no era tan difícil? ¡Ya has completado con éxito el primer mundo! ¡Sólo te quedan cinco!





SEGUNDO MUNDO: AVENTURAS ACUÁTICAS

Cuando hayas completado con éxito el primer mundo, vuelve de nuevo a tu habitación y sal al pasillo. Dirígete al piso de abajo por las escaleras y busca la puerta que está a la derecha. Será la única que podrás abrir. Entra en la Nube y aparecerás al principio del segundo mundo: Aventuras Acuáticas.

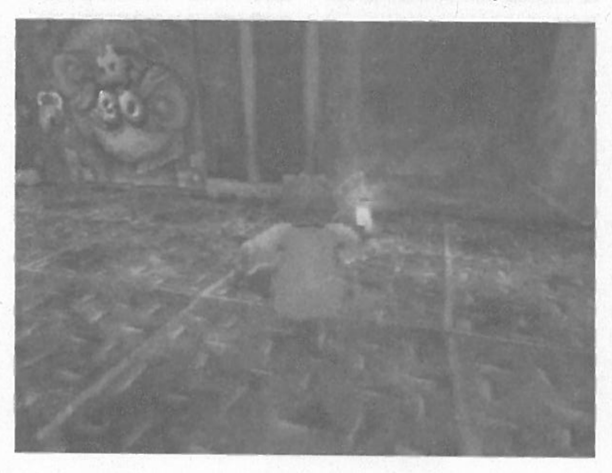
Nada más comenzar, hallarás a tu derecha un pasillo por el que podrás adentrarte para llegar a los tres niveles de que consta este mundo: Cavernas del Cangrejo Loco, Ciudad Splish Splash y Ruinas Duras. Te encontrarás en el pasillo con un tiburón volador, que te retará a una carrera si le golpeas (tal como ocurría con la bruja del primer mundo).

Ciudad Splish Splash

Continuando por el pasillo a la derecha, y sin tirarte al agua, llegarás a la puerta de la Ciudad Splish Splash. Entra y encontrarás un camino lleno de ítems y un estanque de agua a la derecha. En el fondo te espera un enemigo, así que será mejor que sigas adelante por la vereda.

Cuando llegues a la parte de arriba, te encontrarás con la puerta número diez. Sin embargo, todavía no tienes los diez Engranajes, así que deberás ir a buscarlos. Cinco de ellos están ahí mismo, pasando por el tubo, o sea que ve a por ellos.

Al final de este tubo encontrarás una puerta. Atraviésala y mata al





hombre rana. Entonces encontrarás cuatro cofres. Debes abrir los dos de la izquierda y el primero de los de la derecha. El otro será mejor que no lo toques si no quieres pelea. Ya tienes los diez Engranajes. Vuelve por donde has venido y entra por la puerta número diez.

La puerta número diez

Nada más abrir la puerta te toparás con otro hombre rana. Deshazte de él y mira las dos puertas por las que puedes entrar a continuación, a derecha e izquierda. Ve primero por la de la izquierda. Mata al tiburón y recoge los Engranajes escondidos en los cofres. Verás que tienes una caja mágica al fondo, con la que disfrazarte de robot. Cuando lo hagas, dirígete al lugar donde encontraste los cofres y pulsa dos veces X. El robot saltará lo suficientemente alto como para alcanzar la que será tu primera llave en este nivel.

Al otro lado de la habitación, y saltando también con doble X, accederás a la parte de atrás de la mampara donde se veía a un hombre rana. Acaba con él y abre los tres cofres que encuentres para conseguir seis Engranajes más. Sal por donde viniste y dirígete a la siguiente puerta.

Tras ella te aguarda otro tiburón al que deberás mandar al otro barrio. Encontrarás junto a ti una especie de ventilador gigante. Detrás de éste hay otro y, más allá, otro. Tendrás que pasar a través de ellos, pero con cuidado para que las aspas no te golpeen. Además, entre uno y otro te aparecerá un cangrejo con no muy buenas intenciones. Si eres un experto jugador de *Crash*, no tendrás grandes problemas. Cuando hayas atravesado este pasillo, llegarás a la puerta número veinte. Por supuesto, antes de pasarte todo el pasillo, lo mejor es que te asegures de que tienes todos los Engranajes.

La puerta número veinte

Entra por la puerta número veinte y sumérgete por el agujero con agua. En el fondo está la segunda Llave de este nivel. Cuando la tengas, continúa por el otro lado. Si necesitas oxígeno, no hace falta que vuelvas atrás del todo: basta con que te acerques al fondo y te coloques en uno de los puntos de los que salen burbujas de aire. Cuando tengas oxígeno, continúa para recoger dos Engranajes y busca una puerta. Te darás cuenta de que hay dos, pero sólo una es la correcta (la otra no conduce a ningún sitio, pero te permitirá tomar aire de la superficie si lo necesitas). La puerta correcta te dará acceso a una Nube. Entra en ella y sigue adelante. Cruza la puerta que se abre y acaba con el tiburón que te saldrá al paso. Luego atraviesa la segunda puerta y verás a la izquierda la número treinta. Todavía no tienes los treinta Engranajes, por lo que deberás seguir adelante para buscarlos.

Súbete al ascensor que verás al fondo. Cuando llegues arriba, encontrarás en uno de los lados una caja para convertirte en arlequín. En el lado opuesto habrá un cofre con dos Engranajes custodiado por un cangrejo, y más allá verás otro agujero en el suelo por el que sumergirte. Recoge los Engranajes del cofre, conviértete en









arlequín y sumérgete en el agua. El disfraz de arlequín te permite bucear sin consumir oxígeno. Lo que es inevitable es que el tiempo de duración del disfraz se acabe, de modo que aprovecha mientras puedas.

Bucea hasta el fondo y busca en los laterales unos pasadizos hacia el interior. Son tres, y dos de ellos están conectados. En los dos pasadizos que están conectados encontrarás cuatro Engranajes y la tercera Llave. En el otro darás con los dos Engranajes que te faltan y una salida hacia la superficie. Debes aprovechar dicha salida, porque es una verdadera revelación. En ella encontrarás varios regalitos sin la custodia de ningún enemigo: otros dos Engranajes en un cofre, tu primer duende al que salvar y varias unidades RT (para conseguir los RT debes llegar disfrazado de arlequín y dar un culetazo sobre el botón del suelo). También encontrarás un ascensor que te bajará hasta el pasillo donde te dejó la última Nube que atravesaste. Cruza de nuevo el pasillo donde está el tiburón, intentando evitarlo, y te hallarás nuevamente frente a la puerta número treinta.

La puerta número treinta

Atraviesa la puerta y entrarás en una habitación custodiada por un tiburón. Al fondo verás otras dos puertas. La de la derecha da a otra habitación con una especie de piscina. La de la izquierda da acceso a una escalera de caracol. Ve por la de la izquierda y sube por la escalera. Cuando llegues arriba, recoge los Engranajes del cofre. Continúa por el pasillo y déjate caer al agua. Allí, además de los ítems, debes hallar la cuarta Llave. Sigue buceando hacia delante y al final irás a parar a la piscina de la habitación de la derecha, donde te espera un simpático tiburón.

Una vez hayas salido de la piscina, dirígete a la habitación del fondo. Cuando estés allí presta mucha atención, porque la cosa se complica un poco. Antes de hacer nada, intenta no pisar las plataformas. En el fondo de la habitación hay una puerta con tres candados: acciona la palanca de la derecha y abrirás el primero de ellos. A continuación, pisa sobre el borde de las plataformas para que el suelo ceda, y antes de caerte salta hacia la pared para caer en suelo firme. Utiliza el stick analógico para mirar hacia abajo: comprobarás que si te dejas caer y te mueves en tu caída, puedes alcanzar suelo firme también en el piso de abajo, pese a que también tiene dos plataformas.

Así pues, desciende al piso de abajo. En el centro de la habitación ve-



rás otra palanca que accionar. De este modo conseguirás abrir el segundo candado. Mira de nuevo hacia abajo como antes y déjate caer para llegar al piso en el que está la última palanca. Este último piso tiene lava en el fondo, o sea que si te caes te quemarás. Lo mejor es que utilices el ascensor que tienes en uno de los rincones de la habitación. Si decides hacerlo, te darás cuenta de que con un sólo salto no llegarás hasta el lugar donde se encuentra la última palanca. Así pues, deberás dar un primer salto desde el ascensor, y apoyarte con un segundo salto sobre la lava para llegar hasta allí. Acciona la última palanca y sube de nuevo al ascensor. Introdúcete en la Nube para subir de nuevo a la parte de arriba. Ya puedes cruzar la puerta del fondo.

Cruza por fin tu última puerta, porque hemos llegado al final del nivel. Sigue por el pasillo hasta el fondo y allí encontrarás tu segundo duende. ¡Enhorabuena! Te han sobrado incluso algunos Engranajes. Antes de entrar en la Nube, fíjate en la piscina que tienes ahí mismo. Seguramente te habrá picado la curiosidad y habrás pensado: «¿Y aquí no hay que hacer nada?» Lo cierto es que en el fondo de esta piscina hay cuatro Zetas, pero también hay un tiburón con una pinta de asesino que da miedo. Juzga a ver qué te compensa más: quedarte sin las Zetas o arriesgarte a perder muchas más...

Cavernas Duras

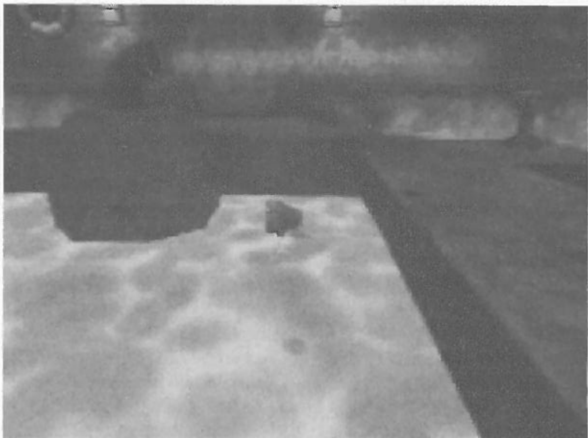
Para dirigirte a las Cavernas Duras deberás tomar el pasillo de suelo metálico. Antes de girar a la izquierda por donde ibas a la Ciudad Splish Splash, verás al fondo un pasadizo en el agua. Zambúllete y bucea por este pasadizo hasta el final, donde verás la figura de los dos duendes y la Nube que da acceso a este nivel. Entra en la Nube y estarás dentro.

Nada más entrar hallarás frente a ti un Engranaje, y sobre las ruinas del pórtico a la derecha, otro más. Cuando tengas los dos Engranajes y hayas tomado aire, continúa por la entrada que se ve al fondo. Te toparás con la figura de una cabeza. Desde ahí, bucea hacia arriba para llegar a otra estancia.

En esta nueva habitación verás tres puertas: la puerta número diez, la puerta número cuarenta y otra por la que puedes entrar sin necesidad de Engranajes. Entra por ésta —por las demás todavía no puedes— y accederás a otra estancia. Allí encontrarás otro Engranaje y una hilera de ítems: síguelos. Al final de estos ítems te hallarás en otra habitación, donde un par de peces pincho te atacarán. Esquívalos y recoge los dos Engranajes que verás. Un tiburón te dará un pequeño susto, pero no te pongas nervioso ni le ataques porque es pacífico. Al fondo descubrirás otro pasillo más, que te llevará a una piscina. Cuando llegues, sube hasta la superficie, toma aire y vuelve a sumergirte. En uno de los lados de la piscina verás una puerta con un pasadizo submarino que se abrirá cuando te acerques. Detrás encontrarás un montón de Zetas que te vendrán muy bien (ten cuidado con el cangrejo), ya que seguramente habrás sufrido más de un ataque por parte de los peces. Al lado de la puerta por la que has entrado







hay un cofre, pero no lo abras porque hay un pez pincho.

A continuación, abandona el buceo por un rato y sal a tierra firme. Puedes salir por dos plataformas que están a los lados de donde encontraste el pasadizo con las Zetas. En la plataforma de la izquierda te toparás con una puerta por la que recoger más ítems. Luego sigue por la plataforma de la derecha. Encontrarás un botón en el suelo, y dando un culetazo sobre él conseguirás tres Engranajes más.

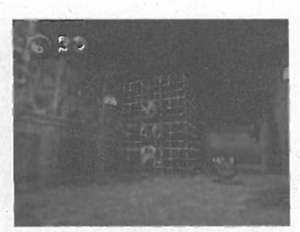
Encima de las columnas hay varios ítems más, y sobre las plataformas laterales que están más altas hay tres cofres. En ellos hay Zetas, de modo que, si te resulta muy difícil acceder a las columnas, puedes prescindir de las Zetas directamente y concentrarte en conseguir los Engranajes. Si el salto que debes dar es muy largo, toma carrerilla. Ve de columna en columna hasta que hayas recogido todos los Engranajes, y tírate de nuevo al agua para volver por donde habías venido y dirigirte a la puerta número diez.

La puerta número diez

Entra por la puerta número diez. Encontrarás una estancia con una entrada hacia abajo. Bucea por esa entrada hasta la Nube que hay al fondo. Ésta te llevará a un pasillo con una hilera de Engranajes que irá a parar a otra piscina. Ten cuidado con el tiburón, porque éste sí te atacará. Lo bueno de este bicho es que siempre sigue la misma ruta, así que sólo te intentará morder si te cruzas en su camino. Debes salir a la superficie y subir hasta arriba por las plataformas de la derecha. Allí encontrarás otro botón en el suelo, y con un culetazo conseguirás abrir la puerta.







Antes de entrar, dirígete saltando por las columnas hacia la puerta número veinte, que está justo enfrente. Allí te espera una caja mágica que te convertirá en arlequín. Con el disfraz, debes volver columna por columna por donde has venido. Sobre cada columna hay un Engranaje, al que sólo podrás llegar saltando con el disfraz de arlequín. Recoge todos los Engranajes y entra por la puerta que abriste antes. En el interior encontrarás varios ítems y, al fondo, la segunda Llave. Salta con tu traje de arlequín para recogerla.

Cuando lo tengas todo, ya podrás irte por la puerta número veinte. Es muy posible que tengas que disfrazarte de arlequín varias veces hasta conseguir hacerlo todo. Pero ten paciencia, porque esta parte es bastante fácil en comparación con lo que viene luego...

La puerta número veinte

Al entrar encontrarás una habitación. Sortea el río de lava, mata a los dos duendes malos y abre los cofres para recoger los ítems. Continúa por la puerta que se abrirá a continuación y sigue sorteando el río de lava y matando duendes malos. A la derecha encontrarás otra puerta. Entra y tírate al agua (con cuidado de evitar al cangrejo), ya que en el fondo de la piscina hay cuatro Engranajes. Cuando los tengas, sal del agua y ve a abrir el cofre que está al fondo de esta habitación, donde hallarás la tercera Llave. Entonces sal de la habitación, recoge los tres Engranajes y sigue el reguero de Zetas que hay a la derecha. Al fondo verás la puerta número treinta, custodiada por otro duende malo. Mata al duende y cruza la puerta.

La puerta número treinta

Nada más cruzar esta puerta, encontrarás a la izquierda cinco Engranajes y a la derecha un cofre. Un poco más adelante verás cinco más y tu primer duende de este nivel. Recoge todos los Engranajes y los ítems del cofre, y después salva al duende. En el centro de la habitación encontrarás un botón en el suelo. Da un culetazo sobre él y sal por donde habías entrado. Nada más hacerlo, mira a tu izquierda. El resorte sobre el que has saltado ha accionado un puente para pasar a la puerta número cuarenta. Esta puerta está protegida por un duende malo, así que cruza el puente, mata al duende y entra por la puerta número cuarenta antes de que se vuelva a cerrar.

La puerta número cuarenta

Al entrar encontrarás, a la derecha, un cofre, y a la izquierda, otro. Olvida el de la izquierda. Súbete sobre el de la dere-





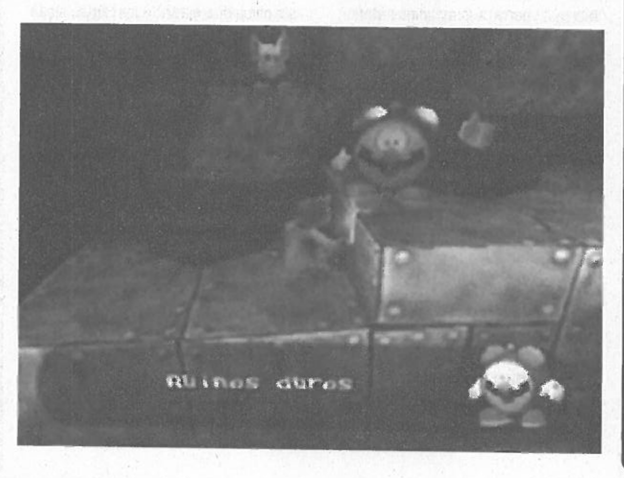
cha y salta para alcanzar la cuarta Llave, ya que está en el aire por encima de él. Cuando la tengas, entra en la Nube que hay al fondo y aparecerás junto a las ruinas que había al principio del nivel. Continúa por la gruta donde estaba la estatua de una cabeza y sube hasta arriba (si te acuerdas, en este sitio fue donde encontraste la puerta número cuarenta). Entra por ella y libera al segundo duende. ¡Enhorabuena! Ya puedes entrar en la Nube que te llevará al principio de este mundo. ¡Lo has vuelto a conseguir, eres un hacha! Aunque claro, si no fuera por nosotros...

Ruinas Duras

Para encontrar el nivel de las Ruinas Duras, tienes que volver a salir al pasillo metálico y a continuación tirarte al agua por la derecha. En ese lado encontrarás un pasadizo de paredes metálicas, y al final de él una estancia en cuya superficie se encuentra la entrada de este nivel.

Atraviesa la Nube y aparecerás bajo el agua (cuidado con el pez espada). Busca la única salida en el fondo del agua, al lado de lo que parece la hélice de un barco naufragado, y sal. Llegarás a otra estancia con superficie en la que poder respirar. Sal a tierra firme y evita la tubería de gas. A un lado hay una palanca que la desactiva durante unos diez segundos. Es el tiempo que necesitas para saltar y hacerte con los seis Engranajes. Si no has tenido tiempo suficiente con una vez, vuelve a intentarlo hasta conseguirlos todos.

Cuando los tengas, continúa por la puerta del fondo y acaba con el hombre rana. Enseguida llegarás a otra puerta que te llevará a una nueva estancia con agua. Al otro lado de la misma otro hombre rana tratará de acabar contigo. Tírate al agua y bucea por el pasadizo. Allí te harás con cuatro Engranajes más. Sigue buceando y dirígete hacia el hombre rana. Sortéalo como puedas y sube al ascensor.





Una vez arriba, avanza por el pasillo hasta el final, donde encontrarás unas escaleras y la puerta número veinte. Como no tienes los Engranajes suficientes, debes seguir por las escaleras. Sube por ellas y una puerta doble se abrirá frente a ti, dándote acceso a dos cofres. Esquiva al cangrejo y abre los cofres. A la derecha descubrirás otra puerta: atraviésala, acaba con los dos hombres rana y conviértete en ninja.

Si ya has terminado en esa habitación, sal de nuevo a las escaleras y sigue subiendo. Al final de las mismas hallarás otra puerta doble. Ábrela y mata al hombre rana. Te encontrarás en una estancia con dos puertas más y un ascensor. Entra por la primera de las puertas empezando por la derecha y recoge los tres Engranajes (dos de ellos están en el cofre). Después vuelve atrás y entra ahora por la segunda puerta. Hallarás otro Engranaje más. Vuelve de nuevo a la estancia anterior y sube al ascensor.

Este ascensor te llevará a un pasillo, donde te espera un hombre rana. Acaba con él y cruza la siguiente puerta. Te encontrarás frente a otro pasillo que tiene una plataforma de madera en el suelo. Esta plataforma cede al pasar, así que deberás cruzarla rápidamente y, cuando empiece a abrirse bajo tus pies, saltar hasta el otro lado. ¿Lo has conseguido? Bien, pues sigue por la puerta del fondo para llegar a una habitación con cinco cofres. Por la derecha te atacará un hombre rana y por la izquierda un cangrejo. Deberás acabar con ellos y abrir los cofres. En ellos encontrarás seis RT y cuatro Engranajes más. Una vez lo hayas recogido todo, sal al pasillo de la plataforma que cede y déjate caer por ella. Llegarás a la puerta número veinte.

La puerta número veinte

Tras esta puerta hay una Nube que te llevará a una habitación. Allí te toparás tres duendes malos. Despáchalos y verás a un duende bueno tras unas rejas. Pero no podrás salvarlo todavía, así que sigue hacia delante.

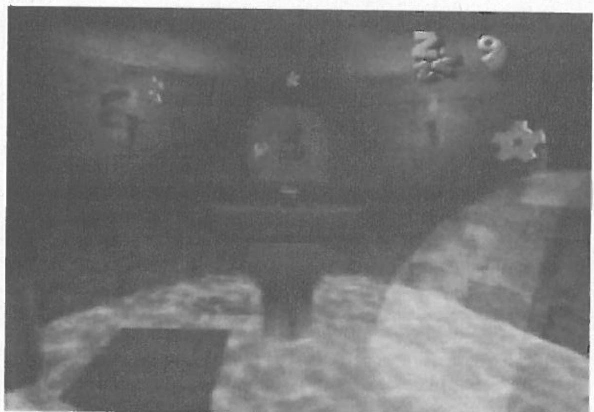
Para superar la sección que viene ahora te será de gran ayuda tener el traje de ninja que tienes en la habitación que dejaste atrás hace ya bastante rato (desde donde estás ahora llegarás enseguida). Vuelve para ponértelo y te ahorrarás algunos problemas. ¿Ya lo tienes? Bien, pues seguimos.

Cruza la puerta que verás y te encontrarás en un pasillo en el que hay un hombre rana. Acaba con él y continúa. Así llegarás a otra puerta que da acceso a otra estancia con agua. Nada más abrirla te toparás con otro hombre rana. Debes finiquitarlo, ya que para pasar al otro lado necesitarás tener vía libre. Cuando lo hayas hecho, intenta saltar a la caja que sobresale en el agua, y de allí a la entrada donde está el otro hombre rana. Una vez allí, mata al hombre rana en lugar de esquivarlo, porque tendrás que volver a pasar por esta zona más veces.

¿Ya? Bien, pues sube al ascensor para llegar a un pasillo al que le faltan partes del suelo. Si te caes, irás a parar al agua, así que no te preocupes: nada en el sentido por el que has venido por el pasillo hasta que se acabe el canal de agua, sumérgete y sigue el pasadi-







zo por la derecha para llegar al mismo sitio (una vez allí, vuelve a subir e inténtalo de nuevo). Tarde o temprano lo conseguirás.

Ahora avanza por el pasillo pegado a la pared del lado izquierdo y acaba con el duende malo. Al llegar a la esquina del final del pasillo verás que se abre una doble puerta en la pared de enfrente. Salta hasta allí y recoge la primera Llave de este nivel. Después vuelve a la esquina y, al final de este pasillo, más abajo, verás otra puerta doble. Allí te aguarda el duende que habías visto antes. Sálvalo y déjate caer al agua.

Vuelve a subir al ascensor y esta vez cruza el pasillo mirando hacia el lado derecho. Llegará un momento en el que verás a un duende malo y dos cofres. Salta hacia allí, acaba con el duende y abre los cofres para descubrir tu premio: cuatro bonitos Engranajes. Cuando los recojas, vuelve hasta el lugar donde montaste en el ascensor y entra esta vez por la doble puerta del lado izquierdo. Acaba con el hombre rana y continúa hasta el fondo. Al final encontrarás otro acceso al agua. Prepárate, porque ahora sí que vas a tener que aprovechar al máximo tu oxígeno...

Sumérgete y bucea hacia la derecha. Te darás cuenta de que estás buceando junto al casco de un barco. Intenta que no te alcance el pez espada que hay por ahí y busca en el casco del barco una entrada para acceder a la cubierta. Una vez allí, verás tres puertas: en la primera de la derecha habrá un cofre con la segunda Llave del nivel; en la segunda encontrarás un cofre con dos Engranajes; y en la tercera, un lugar donde tomar aire de la superficie. Respira tranquilo unos segundos, porque todavía queda lo peor.

Con los pulmones bien llenos, vuelve a salir por el agujero de la cubierta y sigue buceando hacia delante



dejando siempre a tu derecha el caso del barco. Cuando llegues a proa, gira a la derecha hasta encontrar un lugar con dos cofres, un hombre rana y otro acceso al interior del barco. Recoge el RT de los cofres e introdúcete por el agujero que verás. Antes de subir a la superficie, busca otro cofre que contiene dos unidades más de RT. Si andas mal de oxígeno, sal a la superficie para tomar aire y vuelve a sumergirte para buscar este cofre.

Cuando tengas el RT y salgas a la superficie, te habrás dado cuenta de que por fin hay un acceso a tierra firme. Sal por él y respira de nuevo todo el oxígeno que quieras. Casi te ahogas, ¿eh?

Continúa por el pasillo por el que has salido del agua hasta llegar a unas escaleras. Sube por ellas y, al llegar arriba, podrás ir a izquierda —cruzando una Nube— o a derecha, donde hay dos puertas. Sigue por la primera puerta de la derecha y allí al fondo encontrarás tu tercera Llave. Ten cuidado con no caerte el agua al intentar alcanzarla. En caso de caerte, aparecerás en el cuarto de baño en el que estuviste hace un rato, y tendrás que recorrer un tramo bastante largo otra vez. ¿Ya tienes la llave? Bien, entonces vuelve hacia atrás y entra esta vez por la otra puerta, que ahora estará enfrente de ti. Allí te esperan un par de cofres y un duende malo. Elimina al duende y abre los cofres: dos RT y dos Engranajes.

Ahora ya podrás entrar por la otra puerta y cruzar la Nube. Aparecerás en una estancia con un estanque y la puerta número treinta. Detrás de ésta se ve al segundo duende de este nivel, pero no puedes entrar hasta que no consigas dos Engranajes más. Así pues, ¡al agua otra vez! Vas a acabar empapado...

Bucea hasta el fondo y ve por el único camino posible hasta encontrar un pasadizo hacia abajo. Métete por él y recoge todos los ítems que puedas. Al final del pasadizo irás a parar a un pasillo con dos habitaciones. En una podrás salir del agua y convertirte en ninja, y en la otra encontrarás la cuarta Llave del nivel. Conviértete en ninja, recoge la Llave y sal por el pasadizo por donde has venido. Continúa por la parte del pasillo que te queda por explorar y llegarás hasta otro lugar en el que podrás salir a la superficie. Allí hay un cofre que contiene los dos Engranajes que te faltan para los treinta.

Más adelante hay un botón en el suelo con el símbolo del ninja, y al fondo una puerta. Necesitas dar un culetazo al botón con el disfraz puesto para abrirla, así que ya sabes. Cuando llegues hasta allí, te encontrarás en una habitación con un duende bueno cautivo, encerrado tras una reja con un candado y un número: el cuarenta. Sólo tienes treinta Engranajes, de modo que todavía no podrás liberarle. Sigue hasta el final de la habitación y entra por la puerta que verás, la número treinta.

La puerta número treinta

Entra por ella y hallarás otra puerta con el número cuarenta y una palanca que, al ser activada, hace aparecer una Nube. Antes de atravesar esta nube, regresa por el pasadizo de agua hasta la primera puerta número treinta que viste.

Una vez allí, abre los cofres, recoge el RT y salva a tu segundo duendecillo. Ya sólo te falta uno (el de la reja número





cuarenta). Si ya lo has rescatado, regresa a la Nube de la puerta número cuarenta y crúzala. Te hallarás debajo del agua con diez Engranajes que recoger, cuatro en los dos cofres y seis dispersos en el agua. No tendrás oxígeno que tomar, así que recoge los Engranajes lo más rápido posible. Por fin, cuando lo hayas hecho todo, podrás pasar por la puerta número cuarenta que verás al fondo. Es un poco difícil, sí, pero no hay otra forma de hacerlo.

La puerta número cuarenta

Se abrirá una compuerta con un pasadizo que lleva al mismo sitio donde habías cruzado la Nube. Sal del agua y dirígete hacia el fondo del pasillo. Continúa por la derecha y salva a tu tercer y último duende. Una vez más, ¡enhorabuena! Eres invencible. Cruza la Nube, coloca las Llaves en el reloj y salva la partida.

La Pelea contra el Monstruo de Abajo

Si ya has conseguido todas las Llaves de este mundo y las has colocado en el reloj, tendrás acceso al nivel final de este mundo: la pelea contra el Monstruo de Abajo. Para acceder a este nivel, deberás bucear por el pasadizo que te llevaba a las Cavernas del Cangrejo Loco. Antes de llegar al lugar donde se encuentra la puerta de este otro nivel, hallarás un pasadizo a la derecha por donde deberás entrar. Allí hay una entrada en la boca de una estatua. Pasa por ella para acceder al nivel final de este mundo: La Pelea contra el Monstruo de Abajo.

¿Estás preparado? Seguramente sí, pero por si acaso, lee nuestros consejos.

Vuelves a encontrarte con Oso Flojo, pero esta vez va montado sobre algo así como un cangrejo mecánico, y a tu alrededor verás muchos más cangrejitos asesinos. La forma más rápida y cómoda de acabar con este jefe es la siguiente: gira a su alrededor durante un rato hasta que se maree, y verás que cuando está aturdido comienza a dar vueltas sin parar. Ése será el momento en el que deberás saltar sobre él para atacarle. Cada vez que hagas esto correctamente, le quitarás un punto de vida. Tienè seis, aunque es poco probable que lo consigas con sólo seis intentos, ya que deberás sortear al mismo tiempo a los cangrejitos que intentarán atacarte. No intentes matar a estos pequeños bichejos, porque saldrán más y no te servirá de nada. No obstante, si andas mal de Zetas, puedes recurrir a ellos para conseguir algunas (con rapidez, porque el cangrejo grande intentará atacarte mientras acabas con los pequeños).

Cuando por fin consumas los seis puntos de vida del jefe, habrás logrado por fin superar el segundo mundo. Ya puedes ir a celebrarlo por ahí, te esperamos.





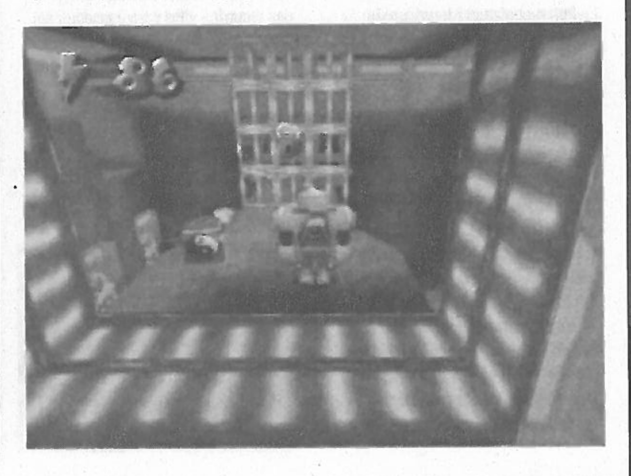
TERCER MUNDO: AVENTURAS ASTRALES

Para encontrar el tercer mundo deberás volver a tu habitación. Una vez allí, sal y baja las escaleras del pasillo. Entra por la primera puerta de la izquierda, que será la única que podrás abrir de entre las que estaban cerradas hasta ahora. Cuando lo hagas, te encontrarás en un salón con una chimenea, un sofá y una tele. A tu izquierda verás una puerta que todavía no se abre, y al fondo, sobre la tele, la Nube que te llevará al tercer mundo: Aventuras Astrales. Cruza la Nube y prepárate para la nueva aventura...

¿Has llegado? Bien, pues avanza por el camino y ve hacia la izquierda para dar con la entrada a la pelea con el jefe final (recuerda este lugar, para después) y sigue por la derecha hasta llegar a los tres niveles de este mundo: Satélite Dormilón, Meteorito de Ratones Lunares y Cuevas de Queso Cósmico. Los dos primeros están a simple vista, y el tercero lo encontrarás bajando por el ascensor que hay ahí mismo (la plataforma que sobresale del suelo). Una vez hayas reconocido el terreno, ponte en marcha.

Satélite Dormilón

Al empezar este nivel te verás subido en una plataforma. Frente a ti verás una nave espacial con un botón en el suelo, y a tu lado una puerta con candado que no podrás abrir. Salta desde esta plataforma hasta la nave espacial







y da un culetazo al botón del suelo. Asegúrate de que haces bien el salto para llegar hasta la nave, ya que si no lo haces y caes al suelo, te será prácticamente imposible subir luego a la nave desde ahí (en el caso de que lo intentes de este otro modo, aunque la forma más adecuada de hacerlo sería saltando desde la caja metálica). De todas formas, como habrás salvado antes la partida, si fallas puedes pulsar Reset y volver a empezar este mundo.

Una vez que consigas dar el culetazo sobre el resorte de la nave, activarás una compuerta en la parte de atrás de la misma. Baja al suelo y dirígete hasta allí. Entra por la compuerta y hallarás una caja con la que podrás convertirte en robot. También verás una palanca que activa la puerta que encontraste cerrada a tu lado al principio del nivel. Activa la palanca y disfrázate de robot. Aprovecha la capacidad de salto del mismo para recoger los RT que hay encima de la nave, y después hazte con el resto de ítems y los cinco Engranajes que encontrarás alrededor de la nave.

Si ya lo tienes todo, es el momento de irse por la puerta de arriba. Crúzala y recoge los RT del cofre que hay nada más entrar al nuevo pasillo. Al fondo hallarás un ascensor que te llevará hacia abajo, donde te esperan un par de alienígenas que te atacarán (unos bichos de lo más simpáticos, ¿verdad?). Despáchalos y recoge los dos cofres que hay al final de las dos puertas. A continuación verás a tu derecha una entrada que te da acceso a una estancia llena de ítems, pero no te confíes, porque una lluvia de meteoritos te dificultará la tarea y te hará perder alguna que otra Zeta.

¿Ya tienes todos los ítems? Uno de ellos debería ser la primera llave de este nivel, además de cinco preciosos Engranajes. ¿Sí? ¿Ya está? Entonces ve hasta la plataforma del fondo y propúlsate con el traje de robot pulsando dos veces X para llegar hasta allí. Si ya has perdido el traje, no te quedará más remedio que volver a por él, ya que con el salto normal no llegarás hasta la nueva plataforma.

Muy bien, ya estás en la plataforma. Ahora continúa hasta el final por el pasillo, donde habrá una estancia con un acceso hacia abajo con la puerta número diez. Pero antes de bajar, fíjate en la máquina que está haciendo labores de limpieza: siempre sigue el mismo recorrido. Observarás que cuando acaba su labor se introduce por una puerta que se abre, y al cabo de un rato vuelve a salir. Espera a que entre por ese sitio y entra tras ella. Habrás accedido a un área secreta: allí hay seis RT y una Nube. Recoge los RT y atraviesa la Nube para aparecer en la estancia de antes, abajo, frente a la puerta número diez. A un lado te quedará otra puerta que podrás abrir pulsando con un golpe el botón del suelo. Dentro te espera la puerta número veinte, con un duende que pide a gritos ser rescatado por un alma bondadosa. Lo malo es que de momento sólo tienes diez Engranajes, y lo único que puedes hacer por ahora es cruzar la puerta número diez. Eso sí: antes de nada, conviértete en robot con la caja mágica. Cuando estés listo, sigue.



La puerta número diez

Nada más entrar verás unos láseres que te dispararán y cuatro palancas que accionar. No obstante, esto es más complejo de lo que podría parecer. Los láseres son capaces de detectar el movimiento, de forma que te alcanzarán de todos modos. Para destruirlos, deberás lanzar cohetes teledirigidos con el botón Círculo (es otra de las habilidades exclusivas del robot). Actúa rápido y acabarás con ellos sin que recibir demasiados impactos. Una forma bastante eficaz de hacerlo, sin exponerte demasiado al fuego enemigo, es dispararles desde la puerta, ya que tus cohetes buscan el objetivo automáticamente.

Cuando hayas acabado con todos los láseres, activa las palancas que encontrarás en el interior. Pero presta atención antes de hacerlo, porque debes hacerlo en un orden determinado. Tendrás que accionar primero la del fondo, luego la del lado opuesto, después la que te quedaba a la izquierda según entraste y por último la opuesta a ésta. Si no lo haces en este orden, las palancas no se accionarán. Cuando hayas terminado, se abrirá la puerta del fondo.

Por aquí llegarás a una nueva estancia en la que encontrarás otra caja mágica con la que disfrazarte de nuevo de robot. Si continúas por la izquierda, puedes recoger de los tres cofres cuatro Engranajes y dos Zetas. Siguiendo por la plataforma de arriba hallarás otro cofre con dos RT. Bájate de ella y salva al primer duende. Observarás que hay una cinta transportadora y, detrás, otro cofre con dos Engranajes más.



¿Ya no te queda nada que recoger en esta habitación? En ese caso, continúa por la puerta que hay en la plataforma. Detrás verás dos cofres con dos Engranajes cada uno y una hilera de Zetas. Pilla los Engranajes y sigue el camino de Zetas hasta el final del pasillo, donde te aguarda la puerta número veinte. Ten cuidado por el camino, porque te saldrán al paso un par de alienígenas con aspecto de oso hormiguero que tienen la propiedad de aparecer y desaparecer (esto parece un capítulo de *Expediente X*, ¿eh?).

La puerta número veinte

Antes de entrar por la puerta número veinte, vuelve hacia atrás hasta llegar a la estancia donde estaba la máquina limpiadora. Recoge el disfraz de robot, si es que ya se lo has perdido, y entra por la otra puerta número veinte para salvar al segundo duende.

Si ya lo has hecho, regresa a la segunda puerta número veinte, donde te espera un ascensor que te llevará hacia abajo. Monta en el ascensor y permanece alerta, ya que al bajar te estarán esperándote dos alienígenas y un láser (¡asegúrate de llevar el traje de robot!). Evita a tus enemigos en la medida de lo posible y dirígete a la habitación del fondo. Allí, un lanzamisiles te disparará, pero no te queda más remedio que entrar porque debes dar un culetazo sobre el botón que hay en el suelo (también deberás hacerlo vestido de robot). Ahora vuelve atrás y cruza la Nube, ¡rápido!

Ahora te encuentras en otra estancia con una puerta al fondo. Esta







puerta no se abrirá hasta que no hayas acabado con todos los alienígenas que aparecerán. Ten cuidado, porque sobre ti habrá un lanzamisiles que te pondrá las cosas algo difíciles (dispara todo el tiempo). Destruye el lanzamisiles usando tus misiles rastreadores. Si ya no tienes el traje de robot, corre sin parar para no ser alcanzado. Cuando limpies este lugar, cruza la puerta y accederás a un pasillo con tuberías que expulsan un gas verde nada saludable. Sigue por ese pasillo, siempre evitando el gas, y se abrirá una puerta que te dejará ver otra estancia. Prepárate, porque ¡esto sí que es realmente complicado!

Puedes ver nueve plataformas que suben y bajan, y sobre cada una de ellas hay un Engranaje. En la parte de abajo hay lava, de modo que tómate tu tiempo, porque si caes es muy posible que pierdas una vida. Si consigues subir a las plataformas sin caerte, te darás cuenta de que en algunas puedes recoger el Engranaje y en otras no, debido a que están demasiado alto. ¿Y qué necesitas para saltar más alto? Pues sí, el traje de robot. Para conseguirlo debes ir por la salida de esta estancia de plataforma en plataforma. Accederás a un pasillo y, si lo sigues, encontrarás una caja mágica al final del mismo. Cuidado porque las tuberías de ese pasillo también expulsan el nocivo gas verde que ya conoces. Transfórmate en robot y vuelve a la estancia de las plataformas. Inténtalo de nuevo con el traje de robot. Sigue siendo igual de difícil, pero por lo menos puedes llegar a todos los Engranajes, con un poco de dedicación. Cuando lo consigas, descansa un poco y tómate algo para celebrarlo. Luego sigue.

Regresa al pasillo de antes —no te olvides el traje de robot, porque lo necesitarás— y continúa por él hasta llegar a otro corredor peligroso. Observarás que éste está entrecortado, con trozos en los que hay lava. Deberás ir saltando con mucho cuidado para llegar al final, donde hay otro corredor de color naranja. Sube con cuidado —asegúrate de llevar el traje robot todavía—, porque en la parte de arriba te esperan un par de alienígenas no muy simpáticos. Záfate de ellos y sigue por el único camino posible hasta el final del pasillo. Ahora estarás en un desnivel. Salta hasta el otro lado y, en mitad del salto, vuelve a pulsar X. Si no lo haces bien, caerás al pasillo entrecortado de antes y tendrás que volver a intentarlo. Cuando lo consigas, evita al mono loco que te atacará y cruza la Nube.



Nuevo pasillo. Otra cuesta arriba, y dos alienígenas al final. Sube y, si se te está acabando el tiempo del traje, renuévalo en la caja mágica que verás ahí mismo. Sobre ti hay un duendecillo, pero no le puedes salvar de momento, de modo que continúa por la puerta que verás al fondo a la izquierda. Entra por ella e irás a parar por fin a un lugar sin enemigos, donde deberás encontrar los Engranajes que te faltan para sumar cuarenta.

Baja por la cuesta recogiendo los ítems y, al final, tuerce a la derecha. Continúa hasta una estancia donde encontrarás la segunda Llave de éste nivel. Vuelve al pasillo por el que has venido y ahora continúa hacia delante. Al final de este corredor a la derecha encontrarás un altillo, al que deberás subirte para conseguir dos Engranajes. Si te fijas, al lado de este altillo hay otro. Salta hasta este otro y, desde allí, verás una especie camino a base de nuevos altillos. Ya sabes lo que debes hacer: salta de uno a otro hasta llegar al final. Una vez allí te encontrarás sobre una plataforma que da paso a una puerta. Atraviésala cuando se abra y continúa por la plataforma hasta el fondo.

Llegarás a otro sendero de altillos que termina en otra plataforma. Salta al primero y deténte. A tu derecha, sobre otro altillo, verás dos Engranajes más. Salta a por los Engranajes y regresa al altillo anterior. A continuación, sigue adelante, salta al segundo altillo, luego al tercero, y deténte de nuevo un momento para mirar a tu izquierda. Verás otro Engranaje más. Recógelo y continúa. Ahora salta para llegar a la plataforma del final y deténte un momento allí. A tu izquierda verás una puerta, tras la que te espera otra caja mágica para disfrazarte de ninja robot de nuevo. También hay un cofre con dos Engranajes más. Pilla los Engranajes, renueva el disfraz y vuelve atrás para seguir por la plataforma en sentido contrario. A tu izquierda encontrarás ahora una puerta que sólo podrás abrir dando un culetazo sobre un botón en el suelo, pero con el disfraz de ninja puesto (y no el de robot que llevas ahora).

El traje de ninja se encuentra detrás de la puerta número cuarenta, y la puerta número cuarenta está al final de este pasillo, con los Engranajes que te faltan. Si lo has hecho todo bien hasta ahora, deberías disponer de cuarenta Engranajes al llegar a la puerta número cuarenta.

La puerta número cuarenta

Ábrela, disfrázate de ninja y verás a un duende cautivo justo delante, aunque todavía no podrás salvarlo. Vuelve por donde has venido y abre la puerta con el traje de ninja, pero no entres todavía porque te matarían: debes volver a la puerta donde está el traje de robot y ponértelo de nuevo. Ahora sí, dirígete a la puerta que has abierto con el traje de ninja y, nada más entrar, o simplemente desde la puerta, dedícate a lanzar misiles como un poseso a los platillos volantes que hay por allí. En el espacio no hay más que gentuza...

Una vez que hayas terminado con todos los malos, recoge las Zetas —te vendrán muy bien, después de la batalla— y sube a la plataforma azul con un candado que hay en el centro de



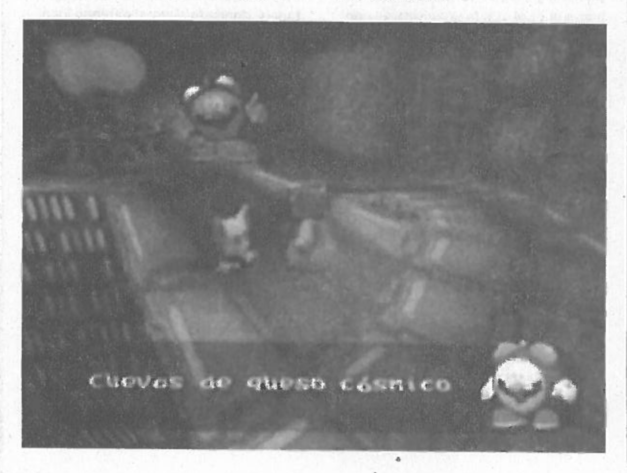


este escenario. El candado sólo se abrirá si has conseguido matar a todos los enemigos de esta sala. ¿Lo hiciste? Entonces podrás descender.

A continuación presta mucha atención, porque vas a encontrar las dos Llaves que te faltan: el ascensor bajará a un pasadizo que deberás cruzar con la barra que hay suspendida del techo. Para agarrarte a ella tendrás que llegar hasta aquí con el traje de ninja otra vez. Ve a por él, regresa aquí, colócate debajo y salta. Tu personaje se agarrará sólo a la barra y entonces únicamente tendrás que avanzar. No toques el botón X para nada hasta que hayas llegado al final, ya que si lo haces caerás al vacío y perderás una vida.

Al final de la barra llegarás a una cinta transportadora. Déjate caer con X y te conducirá a una sala llena de rocas de meteorito. Pero antes de llegar a esta sala de rocas, utiliza Triángulo para mirar hacia arriba: allí verás tu tercera Llave. Para recogerla deberás saltar desde una roca de las que hay sobre la cinta, justo en el momento en que estés exactamente debajo. Ármate de paciencia, porque te costará un buen rato. Incluso es posible que mientras lo intentas pierdas el traje de ninja. Pero no te preocupes: al final del pasillo, saliendo por la izquierda, encontrarás otra caja mágica con la que renovar este traje, si se te acaba.

Si ya has conseguido la Llave, déjate llevar por la cinta hasta el final de este pasillo y entra en la sala llena de rocas. Baja de ella por la izquierda para renovar tu traje de ninja. Observarás que en el centro de esa estancia hay un montículo, y encima de él no hay nada. Súbete a este montículo para que te lleve hacia abajo, donde encontrarás una sala secreta llena de preciosos RT. Recógelos y vuelve a subir a esta plataforma.





Ya habrás observado que desde un hueco de la pared de la sala principal salen una serie de plataformas suspendidas sobre el aire que hacen siempre el mismo recorrido y terminan saliendo de allí. ¿Adivinas lo que tienes que hacer? Pues sí, subirte a una de esas plataformas para salir de la sala. Pero antes de subir, vuelve a utilizar la perspectiva en primera persona con Triángulo y mira hacia el lugar por donde salen las plataformas: allí está la cuarta y última Llave de este nivel. Sube a una plataforma y recoge la Llave cuando pases junto a ella. Después déjate llevar hasta el final.

Ahora estás en una pequeña estancia. A tu derecha hay una caja mágica que te permitirá renovar tu traje de ninja. Si miras detrás de ti, verás un camino muy estrecho. Sobre este camino hay otra barra de la que puedes colgarte. Ve hasta la barra, suspéndete y avanza colgado de ella hasta el final. Allí te encontrarás con otra plataforma, donde hay un botón en el suelo. Un buen culetazo sobre el botón servirá para abrir la prisión del tercer duende cautivo. Surgirá de la nada una Nube: es el final del nivel. Si has sido tan duro como para conseguir las cuatro Llaves y los tres duendes, te podrás ir. No cabe duda de que eres un auténtico campeón.

Cuevas del Queso Cósmico

Antes de empezar este mundo debes saber que sólo hay una puerta para la que necesitas Engranajes: la número cuarenta. Pero además, esta puerta sólo te dará acceso a una estancia con dos RT, de modo que si quieres prescindir de los Engranajes a lo largo de este nivel, no pasa nada. De todas formas, te guiaremos para que los recojas todos, por si eres un jugador perfeccionista y quieres hacerlo correctamente. En cualquier caso, lo que sí es imprescindible, como siempre, es que recojas las cuatro Llaves y salves a los dos duendes cautivos. Y después de este pequeño aviso, comenzamos a jugar.

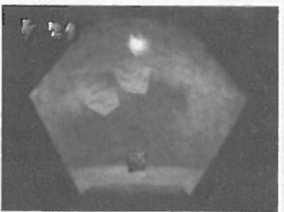
Atraviesa la Nube y entra en el nivel. Tras cruzarla aparecerás en un pasillo por el que podrás ir hacia la derecha o hacia la izquierda. Empieza yendo por el pasillo de la derecha. Al final del mismo hay una estancia en la que llueven meteoritos. Cruza la estancia hasta donde veas una caja mágica y conviértete en robot. Recoge los siete Engranajes que encontrarás y el RT que hay sobre el cohete. Con todo esto, vuelve al punto de partida y dirígete ahora por el camino de la izquierda. Éste te llevará hasta otra pequeña estancia, donde te espera un mono loco con cara de pocos amigos. Acaba con él y recoge las dos Zetas y los dos Engranajes. Luego sigue hasta el fondo por el mismo pasillo y finiquita al alienígena que verás.

Al final encontrarás una puerta que te dará acceso a otro pasillo. Una vez allí, observarás que las tuberías expulsan gas verde —el gas que ya conoces del nivel anterior—, de modo que trata de no acercarte a ellas. Además de esto, te atacarán unos bichos muy raros. No te pares a pensar sobre qué son o de dónde puede venir una raza como esa, porque perderías mucho tiempo y no llegarías a ninguna conclusión (nosotros perdimos todas









las vidas intentando deducir la naturaleza de estos seres, y nada). Limítate a acabar con ellos, sean lo que sean, aunque estén en peligro de extinción.

Luego sigue por la izquierda, donde deberás acabar con un duende malo. Recoge los ítems y sigue subiendo por las escaleras. Cuando hayas llegado arriba, te darás cuenta de que lo que hay abajo es el camino por donde has venido. Sigue por ahí (con cuidado de no tocar los barriles explosivos) hasta llegar al final. Allí, tras un desnivel, verás una puerta a la que no llegarás con el salto normal. Sólo podrás hacerlo con el traje de robot. Si no lo llevas puesto, salta a la plataforma donde se encuentra el espécimen azul, con cuidado de que no te ataque, y desde ahí hasta la puerta.

Crúzala y llegarás a un pasillo donde te aguarda otro bicho azul. Mátalo y continúa hacia delante. Llegarás a una estancia circular, con un pasillo alrededor de un agujero. Recoge todos los ítems y los tres Engranajes. Después conviértete en robot con la caja mágica que encontrarás. Sobre las piedras hay también un par de RT. Una vez que lo hayas pillado todo, déjate caer por el agujero. Allí te esperan un par de bichos raros y un mono loco (odiamos a estos monos). Achichárralos y recoge tu primera Llave.

Luego ve por la única puerta que hay —después de matar al alienígena— para encontrar dos caminos. Debes continuar por el de la derecha, con cuidado de no tocar los explosivos ni el gas tóxico. Al final te toparás con un mono y una caja que te convertirá en arlequín. Esquiva al mono y sal de ahí con el traje puesto. Sigue entonces hasta la puerta por donde habías venido y continúa por el camino que habías dejado a la izquierda (cuidado con el bicho raro y los explosivos). Entra por una nueva puerta y ve de nuevo por la izquierda, siempre atento a los bichos y gases que te vayas encontrando.

Al final llegarás a un descansillo con tres salidas posibles. A la derecha y abajo hay una puerta que te conducirá de nuevo al lugar en el que te encuentras ahora. Frente a ti, también en la parte de abajo, otra que te llevará al sitio donde está la caja que te convierte en arlequín. Por último, a tu izquierda, tras un desnivel, la puerta por la que tienes que seguir.

Debes ir por esta última puerta, y entonces te encontrarás encima de la estancia donde has recogido el disfraz de arlequín. Continúa por un camino que hay a la izquierda con



Engranajes hasta que llegues a la puerta del fondo. Entra y verás a un duende malo custodiando varios ítems y un cofre. Acaba con él y recoge los ítems, pero no rompas el cofre (dentro sólo hay un duende malo).

Aquí será donde verás la puerta número cuarenta de la que te hemos hablado antes, a la izquierda, y un botón que podrás activar vestido de arlequín. Hazlo y aparecerá una Nube que te llevará a una estancia en la que también llueven meteoritos. Una vez allí, baja por la izquierda recogiendo dos Engranajes y un par de ítems (ten cuidado con los bichos). Presta atención al bajar, porque en el centro de esa estancia hay un agujero al vacío, y si te caes, perderás una vida.

Ahora estás en una estancia con un botón en el suelo y otro bicho feo. Mátalo y da un culetazo sobre el resorte, que sirve para abrir dos puertas de piedra que encontrarás más tarde. Sigue hacia delante hasta el final del camino, donde deberás bajar por la izquierda dejándote caer sobre la cornisa de abajo. Allí hay seis Engranajes formando un arco. Cuando los recojas, entra por el pasillo que tienes detrás, donde podrás hacerte con tres Engranajes más. Tómalos y se abrirán las dos puertas de piedra de la izquierda. Entra por allí y liquida a los dos bichos malos. Entonces verás tres cofres. El primero contiene dos Engranajes, el segundo la segunda Llave del nivel y el tercero un duende malo.

Si ya lo tienes todo (sin contar el duende malo, claro), sal de nuevo al pasillo donde estabas antes. Dirígete a la entrada y salta a la izquierda. Sigue por este otro corredor y a la izquierda del mismo verás una Nube que te llevará a la puerta número cuarenta, pero no entres todavía. Continúa hacia delante, recoge los ítems y cruza la puerta del fondo.

Llegarás a un puente que cruza un abismo, y al final del puente podrás seguir en dos direcciones. Ve por la derecha para dar con dos RT y un duende malo más adelante, cerca de un botón que sólo podrás activar vestido de robot (recuerda este sitio, porque deberás volver más tarde). Ahora no tienes traje, así que ignora el botón y retrocede para seguir por el camino de la izquierda. Como siempre, ten cuidado con los gases nocivos y los explosivos. Llegarás a una puerta: crúzala y te encontrarás con un duende malo, custodiando cuatro Engranajes y un cofre. Recoge los Engranajes, pero no abras el cofre porque dentro hay otro dichoso, malvado y feo duende. Aunque en el fondo nos caen bien...

Sigue por la puerta del fondo, con cuidado de no tropezar con el explosivo de la izquierda. Avanza por el camino recogiendo todos los ítems hasta ver a un duende malo al otro lado. No podrás esquivarlo, así que fulmínalo. Luego continúa hacia delante y cruza la puerta sin romper el cofre, ya que también éste contiene otro duende maligno. Después de pasar esta puerta, mata a los dos bichos que encontrarás para poder abrir la siguiente puerta. Crúzala y verás un camino con un explosivo a la derecha. Sigue hacia delante y recoge la tercera Llave.

Al final del camino encontrarás otra nueva puerta. Esquiva al alienígena y ten





cuidado con el explosivo para entrar. Descubrirás un cofre con ítems: recógelos, acaba con el duende malo y sigue adelante. Volverás a encontrarte otro cofre, pero también contiene otro duende malo. Continúa adelante y verás dos puertas y un oso hormiguero alienígena que tratará de atacarte. Deshazte de él y entra por la puerta de la izquierda.

Nada más hacerlo te toparás con dos botones en el suelo y una puerta enfrente. Deja el botón de la izquierda —si le das un culetazo aparecerán dos duendes malos— y activa el de la derecha. Surgirán dos hileras de ítems. Para abrir la puerta que hay al final, debes dirigirte al fondo contrario de la habitación, donde hay dos botones más. Uno tiene el símbolo del ninja y abre otra puerta que hay en este lado de la habitación (no la olvides, porque deberás volver aquí luego con el traje de arlequín). El otro será el que abra la puerta que necesitas ahora. Un buen culetazo y a entrar se ha dicho. Allí está la cuarta Llave y el traje de robot. Recoge la Llave, vuelve atrás con el traje de robot hasta el lugar donde acabaste con el oso hormiguero y, una vez allí, entra por la puerta de la derecha, sigue el camino y recoge el Engranaje y el RT. Deberás avanzar lo más rápido posible, ya que al final llegaremos a la marca con el traje de robot que teníamos pendiente desde hace rato.



Cruza las dos puertas siguientes y mata a los dos alienígenas que encontrarás allí. Toma el ítem de tiempo del traje de robot y sigue adelante. Al final, llegarás a otra puerta y tras ella a un descansillo con un desnivel. Recoge el RT de la derecha y déjate caer. Te encontrarás en un camino por el que debes continuar a la izquierda, hasta llegar a un cruce. Continúa por la derecha y llegarás al botón del suelo con la insignia del robot. Da un culetazo y se abrirá una puerta de piedra. Entra —ten cuidado con el mono—, ponte el traje de arlequín con la caja mágica que hay allí y vuelve hasta la habitación con el botón que tenía este símbolo. Dale un buen golpe al botón y, tras la puerta que se abrirá, encontrarás a los dos duendes buenos que debes salvar en este nivel.

La puerta número cuarenta

Si la curiosidad puede contigo, antes de salir del nivel por la Nube que hay aquí, puedes ir a la puerta número cuarenta con todos los Engranajes que tienes ahora y recoger los dos RT que hay allí. Pero vaya, es un viaje bastante largo para dos RT, ¿no?

Meteorito de Ratones Lunares

Nada más llegar, te encontrarás en una sala con dos Engranajes y unos alienígenas en una sustancia verde. Sal por la puerta del fondo y dirígete por la derecha hacia el ascensor. Arriba descubrirás un cofre. Ábrelo y hallarás un botón en el suelo con el símbolo del robot. Ahora no podrás pulsarlo, así





que ve a buscar el traje. Para ello deberás bajar de nuevo por el ascensor y dirigirte ahora por el camino que antes dejaste a la izquierda. Allí descubrirás una cinta transportadora que está detenida: el botón de arriba sirve para hacerla funcionar. Salta por encima de ella y aparecerán los bichos raros que ya conoces del nivel anterior: evítalos y vuelve a saltar al otro lado de la cinta transportadora. Allí descubrirás la caja mágica que necesitas y dos Engranajes más. Disfrázate de robot, recoge los Engranajes y dirígete al ascensor para accionar la cinta transportadora pulsando el botón de antes.

¿Ya? Pues baja de nuevo y súbete a la cinta. Pasarás a otra estancia donde te esperan seis Engranajes. Vuelve a subir a la cinta, que te llevará esta vez a un pasillo. Al final de este pasillo se encuentra la puerta número diez.



La puerta número diez

Entra por ella y descubrirás al fondo un tubo gigante por el que deberás entrar. Ten cuidado, porque un láser y un par de bichos intentarán impedírtelo. Una vez en el tubo, verás tu primera Llave y una hilera de Zetas. Sigue la hilera cuando tengas la Llave, hasta el fondo, para dar con una Nube. Crúzala y estarás en una especie de pasillo, donde algo está a punto de ocurrir. Lo notarás enseguida, porque el stick analógico con el que manejas la cámara no funcionará...

Verás que al fondo hay unas compuertas enormes que no se pueden abrir. En ese momento sonará la alarma y entrará en escena un enorme cohete. Este cohete se apoyará sobre la cinta transportadora que hay en el suelo y en ese momento las enormes compuertas se abrirán. Aprovecha el momento para colarte por las compuertas y dirigirte al pasillo que encontrarás al final a la



izquierda. En él te espera una hilera de ítems que te conducirá al ascensor del fondo. Súbete a él y llegarás a un nuevo pasillo, donde encontrarás un cofre con dos Engranajes.

Tras pasar junto al borde de la lanzadera de despegue de los cohetes, llegarás al final del pasillo. Allí hay otra estancia con otro cofre que contiene dos Engranajes, y al fondo está la puerta número veinte. Te faltan seis Engranajes, de modo que entra en la habitación de la izquierda y recógelos de los tres cofres que hay en el interior. Ten cuidado, porque te atacarán varios alienígenas y aunque les mates aparecerán más. Pilla los Engranajes lo más rápido posible y sal pitando para seguir por...

La puerta número veinte

Nada más entrar, te atacarán un par de robots voladores. Acabarás con ellos fácilmente pulsando Círculo. Cuando los hayas eliminado, se abrirá a la derecha una puerta. Entra por ella y llegarás a un pasillo que termina en otra puerta. Abre esta otra, recoge los cuatro Engranajes y sigue hasta el final.

Ahora estás en otra sala con dos cofres llenos de Engranajes, custodiados por un alienígena y un duende malo. Recoge los Engranajes y continúa por el pasillo del fondo. Llegarás a otros dos pasillos seguidos, y al final de ambos hay otro, donde te esperan los dos últimos Engranajes. ¿Ya los tienes todos? Pues regresa para entrar por la siguiente puerta, la número treinta.

La puerta número treinta

Ésta es una parte bastante complicada. Cuando cruces la puerta número treinta accederás a un pasillo, y al fondo te espera un lanzamisiles. Corre hasta el fondo para dar un culetazo sobre el botón del suelo, que abrirá la puerta de la derecha. Después de hacerlo, entrarás en otra estancia. Allí podrás recoger varias Lunas y, al fondo a la izquierda, verás una Nube. Cruza la Nube para llegar a un pasillo en cuyo fondo encontrarás tu segunda Llave. Al lado tienes una puerta por la que no podrás entrar, de modo que retrocede sobre tus pasos e introdúcete por la puerta que encontrarás ahora a la derecha. Al lado de esta puerta hay una marca en el suelo con el símbolo de la estrella del arlequín, que deberás accionar en su debido momento.

Un par de robots voladores te atacarán, y verás dos puertas al fondo de la estancia en la que estás ahora. La de la derecha no se puede abrir, así que entra por la de la izquierda después de finiquitar a los dos robots. Una vez dentro, recoge los dos Engranajes que hay y atízale un buen golpe al botón del suelo que está frente a la puerta de la derecha. Así accionarás la puerta que había al lado de donde recogiste la Llave.

Vuelve hasta allí y entra por la puerta que acabas de abrir. Nada más hacerlo descubrirás que dentro hay una vagoneta que te lleva por un camino con una hilera de Zetas (este camino no se puede seguir a pie porque el suelo está lleno de lava), y al lado hay una marca en el suelo. Da un culetazo sobre el botón y vuelve otra vez al lugar de las dos puertas. Verás que la puerta de la derecha ya puede abrirse. Entra y recoge los Engranajes y el disfraz de arlequín, para dar un culetazo sobre la última marca



del suelo que aún no has accionado: la de la estrella. Cuando lo hagas, dirígete al fondo del pasillo y verás que se ha puesto en marcha la vagoneta. Ésta tiene un recorrido de ida y vuelta constante. Así pues, sube a la vagoneta para llegar a una estancia donde te esperan dos cofres y tres hombres elefante bastante feos. Rompe los cofres y acaba con los malos.

Entonces llegarás a otra estancia con otros dos robots, en la que te esperan a mano izquierda la tercera Llave y a mano derecha otra puerta. Para llegar a esta Llave necesitarás el traje de arlequín, ya que la Llave está muy alta y con el salto normal no llegarás. Mata a los robots, recoge la Llave y continúa por la puerta del fondo. Ahora estás en una habitación con tres puertas. Entra primero en las dos de la derecha para recoger ítems, y después sigue por la de la izquierda, donde comienza la aventura de verdad...

Tras cruzar esta puerta, llegarás a un ascensor que te llevará a otra estancia con dos puertas más. Allí entrarás primero por la de la izquierda, que te llevará a un patio en el que llueven meteoritos. Cruza el patio y llega hasta el pasillo del fondo a la izquierda. Entonces darás con el lugar donde se encuentra tu primer duende (cuidado, porque en el camino te espera un hombre elefante). Recoge el cofre, salva al duende y vuelve por donde has venido. Entra ahora por la puerta de la derecha para ir a parar directamente a la puerta número cuarenta.

La puerta número cuarenta

Nada más cruzar la puerta número cuarenta, te encontrarás con tu segundo duende. Sálvalo y cruza la Nube, porque... ¡ya está! ¡Has vuelto a conseguirlo!

Monstruo Final del Espacio

Ya sabes que, cuando hayas completado los tres niveles principales del juego y hayas conseguido las cuatro Llaves ocultas de cada nivel, deberás enfrentarte al monstruo final de este mundo. Pero tranquilo, el Monstruo Final del Espacio es uno de los más sencillos de vencer. Oso Flojo va montado esta vez en una nave espacial, y en tierra firme hay alienígenas que te atacan. Sobre los grandes escalones del fondo del escenario de la batalla encontrarás una caja mágica para disfrazarte de robot. Hazte con el disfraz y luego corre. ¡No pares de correr, porque el rayo de la nave de Oso Flojo te persigue! Al cabo de unos segundos, advertirás que la nave se detiene y el rayo para un momento: ése es el momento que debes aprovechar para disparar cohetes como un poseso hasta que le quites una vida. Este monstruo tiene siete puntos de vida, pero gracias a los cohetes teledirigidos, no es difícil alcanzarle. Sólo necesitas un poco de paciencia. Lo malo es que los primeros misiles que disparas impactan sobre los alienígenas pequeños que hay por ahí, y la nave es lo último en ser alcanzado. Venga, insiste.





CUARTO MUNDO: AVENTURAS MILENARIAS

Después de acabar el tercer mundo, vuelve a tu habitación. Desde allí, baja las escaleras del pasillo para entrar de nuevo por la primera puerta de la izquierda. Estarás en el salón que ya conoces. Observa la puerta de la izquierda que antes no podías abrir: ésa es la puerta del siguiente mundo. Entra por ella y llegarás a la Nube que te da acceso al mundo de las Aventuras Milenarias.

El escenario donde se encuentran las puertas de los tres niveles de este nuevo mundo es mucho más grande que el que aparecía en los mundos anteriores. Pero no te preocupes, ya que antes de guiarte por cada uno de los niveles te ayudaremos para que encuentres la puerta de los mismos: Valle Huesecitos, Templo de Puntillas y Pantano Gotas. Como siempre, en el escenario de las puertas de los niveles encontrarás a alguien que te retará a una carrera. En este caso se trata de una avispa enorme.

Valle Huesecitos

La puerta de este nivel es la más fácil de encontrar. Nada más salir al escenario desde el que buscar las puertas, te encontrarás con un río y a la derecha una cascada. Cruza el río y entra por la puerta de enfrente. Continúa por el pasillo y accederás a una estancia con huesos de dinosaurio. Al fondo está la Nube de acceso a este nivel.

Al atravesar la Nube aparecerás en una estancia llena de puertas con más huesos de dinosaurio. Habrá dos puertas con candado que no podrás





abrir (cada una de ellas retiene a un duende bueno), una puerta número diez (ten cuidado con las setas que hay a ambos lados de esta puerta) y otra puerta de piedra que se abrirá cuando te acerques a ella. Entra por ella y sube por la cueva de piedra. Llegarás a un patio con un río de lava y dos tótems que exhalan gas tóxico. Siguiendo por el lado del río de lava encontrarás una puerta, custodiada por un cavernícola. Yendo por el lado de los dos tótems hay otra puerta al fondo, y entre ellos, verás una tercera puerta por la que deberás seguir. Cruza ésta última y accederás a una cueva que da acceso a otro patio.

En él encontrarás, en el centro, cuatro Engranajes, que están sobre un agujero. En el fondo del agujero hay una Nube que te lleva de vuelta al patio anterior, de modo que deberás ser hábil para recogerlos sin caer en el agujero. Junto al mismo hay un cavernícola al que deberás matar. En cualquier caso, antes de intentar hacerte con los cuatro Engranajes, deberás entrar por la puerta que hay al fondo para buscar el traje de cavernícola. Por allí llegarás a un patio con cuatro cofres y charcos de lava que chisporrotean y te pueden quemar, así que avanza rápido. Abre los cofres y recoge los dos RT, los cuatro Engranajes y el traje de cavernícola. Vuelve atrás, recoge los Engranajes que hay sobre el agujero y, sin caerte, sal por la puerta por la que entraste a esta estancia (de nuevo al patio). A continuación deberás ir a la puerta de la derecha para recoger otros dos Engranajes.

Si ya los tienes, dirígete hacia la puerta que está al otro lado del río de lava, la única que te queda. Ésta te dará acceso a una gruta con dos puertas y un botón en el suelo. Sortea a los cavernícolas y da un culetazo sobre el botón para abrir la puerta de la derecha. Entra por ella y recoge el contenido de los cofres, entre los que hallarás los dos Engranajes que te faltan para completar diez. Cuando los tengas, podrás entrar por la puerta de la izquierda: la número diez.

La puerta número diez

Dentro te espera una Nube que te llevará al interior de una de las celdas donde viste a los duendes. Cruza la Nube, salva a tu primer duende y aparecerás en la primera estancia del nivel. Ahora ve hasta la primera puerta número diez que viste y entra por ella. Dentro te espera otra Nube.

Antes de introducirte por la puerta número diez, lo mejor es que te vistas otra vez de cavernícola. Cuando lo tengas, entra por la puerta y cruza la Nube. Te llevará al interior de una gruta. Síguela por la izquierda y hallarás una hilera de Engranajes. Pero ten cuidado, porque allí te verás las caras con un enorme dinosaurio. Puedes enfrentarte a él, porque cuentas con una enorme ventaja en cuanto a rapidez de movimiento, pero te costará mucho menos hacerlo con el traje de cavernícola (por eso te hemos hecho volver a por él). Con un poco de paciencia, no te costará vencerle.

Una vez que hayas acabado con él, sigue avanzando con cuidado, porque más adelante te espera otro dinosaurio. Mátalo y sigue. A estas alturas deberías llevar encima dieciséis Engranajes. Llegarás a una puerta —si









al principio hubieras seguido hacia delante en lugar de hacia la izquierda, habrías llegado al mismo sitio— que da paso a otra gruta.

Entra por esta puerta y cruza la gruta hasta el final. Atravesarás un par de estancias con ítems y algún que otro troglodita. Al final llegarás a una puerta de rejas. Tras ella hay una cuesta abajo por la que ruedan unas piedras. Espera a que se abra la puerta y entonces pulsa Triángulo: con la perspectiva en primera persona, mira hacia el lugar por donde están saliendo las rocas, porque allí está la segunda Llave de este nivel.

Después de hacerte con la Llave (ten cuidado de que no te caiga ninguna roca encima), vuelve a la puerta. Espera a que salga otra roca y entonces síguela. Por el camino te encontrarás con un Engranaje que deberás recoger. Al final observarás que la roca cae por un desnivel que está junto en un recodo. Si caes tú también por allí no hay problema, porque abajo hay una Nube que te llevará de vuelta a la puerta de rejas de antes (con lo que tendrás que comenzar de nuevo el descenso). De hecho, si una roca te persigue y corres el riesgo de ser alcanzado, lo mejor es que te dejes caer por el desnivel para salvarte y volver a intentarlo desde el principio.

Cuando pierdas el miedo o no te venga ninguna otra roca por la parte de la izquierda, continúa para llegar a otro recodo con otro desnivel. En cada tramo de subida encontrarás otro Engranaje más. Si de nuevo no te viene ninguna roca, continúa subiendo para llegar al último recodo, y por fin, si las rocas te dejan, sube por la última cuesta. En esta última subida te darás cuenta de que, en mitad de la cuesta, hay un desnivel. Ten cuidado, porque es un río de lava que tendrás que cruzar con mucha pericia. Antes de hacerlo, deberás bajar un par de escalones que hay a la derecha. Estos escalones te llevarán a la tercera Llave de este nivel.

Una vez que hayas conseguido la llave y hayas atravesado el desnivel con lava, encontrarás enseguida a la derecha un camino por el que continuar, donde te espera una Nube que te llevará a un lugar más seguro. Asegúrate, antes de cruzarla, de llevar encima veinte Engranajes y tres Llaves.

Después de atravesar la Nube, te hallarás frente a una puerta. Cuando la abras, un cariñoso abejorro querrá hacerte pupa, de modo que acaba con él y contempla tu nuevo reto: se trata de una pequeña charca de lava. Debes cruzarla con la ayuda de cinco pequeños islotes. A tu derecha, una puerta de rejas con



una Nube que no podrás abrir, y al otro lado, una plataforma en la que te espera la puerta número veinte. Cruza hasta allí por los islotes, pero no entres todavía. Date una vuelta por la puerta de la derecha y recoge del cofre un par de Engranajes. ¿Ya? Pues ahora sí, entra.

La puerta número veinte

Observa ahora que en el suelo hay unas pequeñas grietas que parecen a punto de abrirse. Ten cuidado, porque esas grietas definen la forma de una pequeña trampilla por la que puedes caer si la pisas, y al fondo de ella hay unos cocodrilos que querrán devorarte en cuanto te vean. Así pues, recoge los Engranajes que encuentres en tu camino y dirígete hacia el fondo de la derecha, con cuidado de no pisar la trampilla. La entrada de la izquierda, por la que no debes seguir, es una entrada trampa. Dentro no hay nada, pero si la miras verás que tiene toda la pinta de ser una puerta que lleva a algún sitio... La trampa está en el umbral, en el que hay un par de plantas venenosas.

Dirígete a la puerta del fondo a la derecha. Tras ella encontrarás una gruta, en la que hay los Engranajes que te faltan para completar los treinta. Para impedir que los consigas te toparás con varios duendes malos, placas con pinchos que caen del techo y plantas venenosas. La mejor opción en este caso es cruzar la gruta a toda velocidad. Si lo consigues, llegarás a la puerta número treinta.

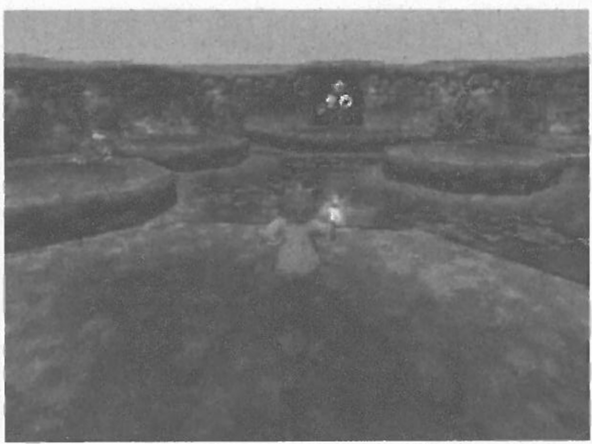
La puerta número treinta

Crúzala y te hallarás ante otra puerta número treinta. Éste es el lugar al que entraste para recoger dos Engranajes antes de cruzar la puerta número veinte. Cuando cruces la segunda puerta número treinta, llegarás hasta un balcón sobre el río de lava que se comunica con el otro lado mediante un tronco. En el tronco verás cuatro Engranajes más, y bajo él la lava esperando para quemarte en cuanto cometas un fallo. Para complicar un poco más el asunto, aparecerán por allí un par de abejorros con la insana intención de picarte. La forma más sencilla de superar este tramo es esperar a los abejorros antes de cruzar el tronco para pasar después sin correr peligro. Cuando lo hayas hecho, ve a por los Engranajes con mucho cuidado. Una vez que tengas los Engranajes, sigue por el camino que encontrarás por la derecha hasta el final. Allí tendrás que saltar a una plataforma más baja, junto a una puerta. Al lado de esta puerta verás un botón en el suelo con el símbolo de la estrella: esto significa que deberás dar un culetazo al resorte con el traje de arlequín. Para conseguir este traje deberás entrar por la puerta que hay detrás de ti, saltando de nuevo por encima de la lava.

Llegarás a una habitación donde te esperan un par de duendes, una Nube que te lleva al lugar donde estaba el tronco y una caja mágica con la que convertirte en arlequín. Recoge el traje de arlequín, da un culetazo al botón y abre la puerta. Se abrirá ante ti un pasillo que conduce hasta la puerta número cuarenta. Atraviesa el pasillo y continúa por el que encontrarás a la izquierda. Al final de este







segundo corredor te espera un desnivel y, en la parte de abajo, cuatro Engranajes. Déjate caer a la parte inferior y recoge los cuatro Engranajes. Frente a ti hay una Nube que te lleva de vuelta a la parte superior.
Atraviesa la Nube y continúa por el pasillo, y de nuevo a la izquierda encontrarás otro pasillo que termina en otro desnivel. Abajo, además de tu cuarta Llave, encontrarás otra vez lo mismo: varios Engranajes y una Nube que te devuelve al piso de arriba. Cuando hayas terminado con los pasillos laterales, continúa por el corredor principal y llegarás a la puerta número cuarenta.

La puerta número cuarenta

Entra en la puerta número cuarenta, cruza la Nube, salva a tu segundo duende y habrás terminado el nivel. ¡Felicidades!

Pantano Gotas

Para llegar al Pantano Gotas deberás subir a la parte de arriba de la cascada y sumergirte en el agua. Entonces encontrarás un pasadizo subacuático, que te conducirá a la entrada de este nivel, al salir de nuevo a la superficie.

Empezarás junto a un pantano con una puerta número diez a un lado y otra con la marca del troglodita en el otro. Unos abejorros comenzarán a acosarte, de modo que lo mejor es que te tires al agua, pero con cuidado: en el agua hay un pez pincho que tratará de acabar contigo. En el fondo del pantano encontrarás dos Engranajes y una unidad de RT. Recógelos y sal del agua rápidamente. Observarás que hay unos escalones: sube por ellos y, en la parte más alta, descubrirás una caja mágica para disfrazarte de troglodita. Cuando lo hayas hecho, baja las escaleras y salta sobre el botón del para abrir la puerta.







Entrarás en una sala con un dinosaurio. Pelea contra él y abre los cuatro cofres con Engranajes que encontrarás. Ten cuidado con los huevos gigantes, porque de ellos saldrán crías de dinosaurio. Cuando tengas todos los Engranajes —deben ser diez—, abandona esta cueva y dirígete a la puerta número diez.

La puerta número diez

Cruza esta puerta y asegúrate de recoger todos los RT que encuentres. Debes seguir por el fondo a la derecha, matando a los dinosaurios, para lo que te ayudará mucho tener todavía el traje de cavernícola. Avanza hasta el final y allí te encontrarás con una puerta que da paso a otro pantano salpicado de islas. Al otro lado del pantano verás la puerta número veinte, pero todavía tienes diez Engranajes. ¿Qué hacer? Pues sí, tirarte al agua. Nada durante un rato por la superficie hasta asegurarte de que no te dejas nada, y cuando hayas acabado, bucea hacia el fondo.

Allí encontrarás un pasadizo subacuático. Atraviésalo y llegarás a una cueva, a cuya orilla es imposible acceder desde la superficie del agua. Vamos, que te has olvidado algo en algún sitio: vuelve a la cueva donde te has peleado con los dinosaurios y busca junto a la pared un botón. Después de buscar durante un rato, descubrirás en un rincón un trozo de suelo que es de un azul distinto al del resto de los rincones y paredes: se trata de un falso suelo. Si saltas sobre él con el traje de cavernícola, el suelo se hundirá. Cuando lo haya hecho, podrás acceder a una estancia donde te esperan los Engranajes que te faltan para completar veinte. También encontrarás una caja mágica con el traje de ninja y la primera Llave. Disfrázate primero y recoge la Llave después. Cuando lo hayas hecho, tírate al agua de nuevo, sal a la superficie y dirígete a la puerta número veinte.

La puerta número veinte

Cuando la atravieses encontrarás una Nube y un par de Lunas. Recoge las Lunas y cruza la Nube. Aparecerás junto a dos estanques y un indio con muy mala cara que te atacará. A partir de aquí, presta mucha atención porque es fácil perderse.

Záfate del indio y sumérgete primero por el estanque de la izquierda. Detrás de la cascada verás la segunda Llave de este nivel. Hazte con ella y métete en el agua para bucear hasta el fondo. Recoge el Engranaje y entra por el túnel subacuático. Continúa hacia el final recogiendo los tres Engranajes que





verás a continuación. Cuando llegues al final de este túnel, te encontrarás en otro estanque, pero no salgas del agua. Sigue por el siguiente túnel y recoge otro Engranaje más. Saldrás a un nuevo estanque. Recoge el RT y continúa ahora por el siguiente túnel subacuático, que se encuentra a la derecha de aquel por el que has venido. ¿Ya has llegado al final otra vez? Entonces recoge los ítems y el Engranaje que hay allí, y sin salir del agua, retrocede por el túnel por el que has venido hasta el estanque anterior.

Allí, sal a la superficie y nada hacia la cascada, bajo la que encontrarás un nuevo pasadizo subacuático. Crúzalo, recoge el Engranaje y los dos RT, y sal del agua. Te darás cuenta de que estás de nuevo en el lugar donde te encontraste con el indio antes. Sumérgete de nuevo por el primer estanque y sigue otra vez el túnel subacuático. Pero ahora, cuando llegues al otro lado, sal a la superficie. Encontrarás una caja mágica con la que convertirte en ninja. Cuélgate de la liana y pasa hasta el otro lado. Allí, vuelve a colgarte de la siguiente liana y déjate caer por el tronco hueco.

Cuando estés dentro del tronco, verás una puerta a la izquierda. Crúzala y rompe los dos cofres (ten cuidado con el indio). Así conseguirás dos Engranajes y dos Zetas. Cuélgate de la siguiente liana y cruza hasta el otro lado. Allí hay un cofre con los dos Engranajes que te faltan para completar los treinta (siempre y cuando los hayas recogido todos hasta aquí). A tu lado tendrás una caja mágica con la que convertirte en cavernícola. Disfrázate y entra por fin por la puerta número treinta.

La puerta número treinta

Cuando entres, encontrarás dos puertas cerradas con botones en el suelo que tienen el símbolo del cavernícola. Da un culetazo sobre ambos para dejar las dos puertas abiertas y entra por la de la derecha (ten cuidado con el indio). Rompe el cofre con dos Engranajes y recoge las dos unidades de RT. Sal y entra ahora por la puerta de la izquierda. Otro indio. Rompe los cofres y recoge otros dos Engranajes y otros dos RT.

Después, sal por la puerta número treinta y déjate caer a la parte de abajo. Ten cuidado porque te atacarán dos dinosaurios pequeños. Recoge tu tercera Llave y dirígete a la Nube del fondo. Es posible que no llegues con el traje de cavernícola, así que, mientras se pasa el tiempo del traje, recréate aniquilando dinosaurios.

La Nube te llevará al interior de otro árbol hueco. Detrás de ti verás que hay un estanque. Tírate al agua y busca dos Engranajes más. Cuando los tengas, sube hasta lo alto del árbol, donde encontrarás una caja mágica con el traje de ninja. Pero antes de ponértelo, mira a tu alrededor un momento: verás tres puertas y la cuarta Llave. Una de estas puertas tiene un botón en el suelo con el símbolo del ninja. Ahora, ajústate el disfraz y abre esta puerta. Al otro lado hallarás al primer duende bueno, custodiado por un indio. Quítate el indio de encima y salva al duende para continuar por la puerta del fondo. Tras ella darás con una gruta, con varios huevos de dinosaurio que se irán abriendo y un duende malo. Busca los tres cofres y extrae de ellos dos Engranajes y cuatro ítems más.





Al final de esta gruta encontrarás la puerta número cuarenta, y otra más que te lleva de nuevo al lugar donde estaba el tronco hueco. Sal por ella y verás que estás en el umbral de la segunda puerta que veías desde lo alto de este tronco. Entonces, cuélgate de la liana y avanza hasta la tercera puerta, tras la que encontrarás dos Engranajes más y otros dos RT. Si lo has hecho todo correctamente, debes tener cuarenta Engranajes. ¿Sí? Pues sal por donde has entrado y, antes de colgarte de la liana, salta a por la cuarta Llave. Cuando la tengas en tu poder, ve hasta la puerta número cuarenta y entra. Allí está tu segundo duende, custodiado esta vez por un enorme dinosaurio. No hace falta que le mates: esquívale, salva al duende y atraviesa la Nube de final del nivel. ¡Otra vez lo has conseguido! Un nivel menos.



Templo de Puntillas

Para acceder a la puerta de este nivel, debes subir a la parte de arriba de la cascada otra vez. Al otro lado del río hay dos entradas: utiliza la de la derecha para acceder a la puerta del Templo de Puntillas.

Cuando entres en este nivel te encontrarás ante un pantano salpicado de islas, y en cada isla verás un par de Engranajes. Abre el cofre que tienes a tu lado y recoge los dos Engranajes que contiene. A continuación, dedícate a ir de isla en isla recogiendo todos los demás. Mientras lo haces, observarás que en dos altillos que están en extremos opuestos del escenario hay dos Llaves (tus dos primeras Llaves del nivel), pero no puedes llegar hasta ellas todavía. Una vez que tengas todos los Engranajes de los islotes, cuéntalos: ¿nueve? Bien, pues seguimos.



Sumérgete y busca un túnel subacuático. Bucea por él para dar con el décimo Engranaje que necesitas. Sigue por el túnel hasta llegar a una cueva, sal por la orilla y sube la cuesta. En la parte de arriba conseguirás tu primera Llave.

La puerta número diez

Dirígete ahora hacia donde viste la segunda Llave. Observarás que bajo ella hay una puerta que da a una gruta. Al fondo de esta gruta está la puerta número diez. Entra por ella y te encontrarás en una estancia que da acceso a tres puertas con el número veinte. Descubrirás tres cofres: uno a la izquierda y dos a la derecha. Abre los dos más cercanos a ti, que contienen Zetas; y deja el segundo de la derecha, porque está repleto de duendes malos. Al fondo encontrarás más cofres, ábrelos todos. En el centro de la estancia hallarás unas escaleras, y en el lado izquierdo de éstas, una Nube. Cruza la Nube para aparecer en una gruta con una hilera de ítems. Sigue la hilera, con cuidado de las arañas, y recoge los cuatro Engranajes a la orilla de un río de lava que chisporrotea. Cuando lo tengas todo, observarás que al fondo por la izquierda hay otra puerta número veinte, y al otro lado del río de lava, un camino. No tienes aún veinte Engranajes, así que sigue el camino del otro lado del río para conseguirlos.

Este camino te conducirá a una estancia con dos plataformas que suben y bajan, y al otro lado verás dos cofres. Rompe los cofres para conseguir Engranajes y verás que también hay una caja mágica. Sobre cada una de las plataformas encontrarás un Engranaje más. Cuando ya tengas los veinte Engranajes y te hayas puesto el traje de ninja con la caja mágica, sigue por la izquierda y cruza la Nube. Te dejará junto a la puerta número veinte que habías visto antes.

La puerta número veinte

Entra por ella y aparecerás de nuevo en la estancia de las escaleras. Una vez allí, vuelve atrás por la puerta número diez y salta con el traje de ninja para recoger la segunda Llave que habías visto antes en la laguna. Regresa entonces a la estancia principal de las escaleras y entra por la primera puerta número veinte empezando por la derecha. Acaba con el troglodita y, al final del pasillo, encontrarás dos puertas a la derecha y un nuevo corredor a la izquierda.

Entra por la primera puerta de la derecha. Ahora estarás en una







sala con una cuerda de la que podrás colgarte con el traje de ninja. Hazlo y dirígete primero a los cofres de la izquierda. Obtendrás cuatro Engranajes. Detrás de ellos, además de una Nube, hay una falsa pared que te dará acceso a un área oculta. Entra en el área secreta y recoge los Engranajes. A continuación, si todavía te dura el traje de ninja —si no es así, usa la Nube para aparecer en la puerta, entra por la de la derecha y renueva el traje—, vuelve a colgarte de la cuerda y dirígete hasta el pasillo del fondo. Allí te esperan cuatro dinosaurios que tratarán de evitar que salves a tu primer duende. Acaba con ellos, salva al duende y recoge los seis Engranajes de los tres cofres que encontrarás al fondo. Después cruza la Nube y aparecerás al lado de la puerta por la que llegaste.

Sal por la puerta y entra ahora por la de la derecha para renovar tu traje. Después de esto, vuelve al pasillo principal y continúa por él. Llegarás hasta otra puerta número veinte. Entra por ella y accederás de nuevo a la estancia principal de las escaleras en el medio. Por fin vas a usar las dichosas escaleras: sube por ellas para dar con una Nube al final. Crúzala, porque al otro lado te espera una sala con la puerta número cuarenta y un par de cofres. Abre el cofre de la izquierda y recoge los ítems. El cofre de la derecha contiene un par de duendes malos. Continúa por la izquierda y llegarás a la puerta número treinta.



La puerta número treinta

Crúzala y recoge los Engranajes que hay cerca de ti. Al otro lado, a la derecha, verás unas escaleras. Ve hasta allí y darás con dos pasillos. En el de la derecha hallarás cuatro Engranajes más y la tercera Llave de este nivel. En el de la izquierda hallarás un corredor con un par de Engranajes más. Al final de éste segundo pasillo hay una Nube que te llevará a la puerta número cuarenta.

La puerta número cuarenta

La puerta número cuarenta es en realidad una especie de ascensor que te llevará a unas cuestas por las que ruedan numerosas rocas —esto te suena, ¿verdad?—, y de lo que se trata es de encontrar la salida. Presta atención si no quieres perder muchas porciones de vida: baja por la cuesta por la que has aparecido y continúa por la primera calle abajo que encuentres a tu izquierda. Siguiendo por ahí, gira ahora por la primera a la derecha, luego la siguiente a la izquierda y luego la siguiente a la derecha.

Ahora desciende por la última cuesta, salta para salvar el desnivel y llegarás a una estancia donde te espera tu segundo duende, custodiado por un par de duendes malos. Pero antes de salvarle, vuelve atrás y fíjate en la orilla del río de lava que has saltado: observarás que hay unos escalones y, en uno de ellos, una Llave: la cuarta y última. Cuando la recojas y salves al duende habrás completado el nivel.





El Monstruo de la Prehistoria
Cuando hayas completado los tres niveles de este mundo, coloca —como siempre— las Llaves en el reloj, porque ha llegado la hora de que te enfrentes a el Monstruo de la Prehistoria. Este monstruo es bastante peligroso, y sobre él va montado el recalcitrante Oso Flojo, como de costumbre. Nuestro enemigo es muy fuerte de frente, así que deberás darle todos los golpes en el trasero para acabar con él. Sin embargo, esto no te resultará fácil: el bicho no te dejará en paz ni a sol ni a sombra. De los huevos que pone constantemente surgirán dinosaurios pequeñitos que te atacarán, y en el escenario hay charcos de lava chisporroteando que te pueden quemar.

En cualquier caso, como siempre, hay un truco para acabar con él. Es fácil de adivinar: debes correr por el extremo del escenario de forma circular, para evitar quemarte con la lava. Deja que el monstruo te persiga y mueve la cámara para situarla por delante de ti de forma que puedas verle. De vez en cuando, él se detendrá. Puede hacerlo por dos motivos: para poner un huevo, o para descansar. En cualquiera de los dos casos, detente un momento y espérale. Una vez que reanude la marcha, ve hacia él intentando guardar la distancia y pasa de largo por su lado. Comprobarás que, al encontrarse de espaldas a ti, debe detenerse para dar la vuelta y seguir persiguiéndote. Cuando se detenga para hacerlo, golpéale en el trasero. Si lo haces correctámente, conseguirás con cada cachete restarle un punto de vida. Dale un total de seis golpes y será tuyo. ¡Fin del cuarto mundo!



QUINTO MUNDO: AVENTURAS MEDIEVALES

Las entradas a los niveles de este mundo se encuentran en lugares más fáciles de encontrar: las Torres del Caballero del Tiempo están al final de la cueva que se encuentra a la derecha; la Mazmorra Oscura se encuentra nada más cruzar la puerta del castillo; y las Ruinas Derrumbadas están bajo el agua del foso.

La carrera de este mundo, en caso de que te apetezca correr, será contra un dragoncito. Le encontrarás por ahí.

Mazmorra Oscura

Entra por la Nube y accederás a una estancia con dos puertas con el número veinte (dentro de una de ellas se ve a un duende bueno retenido), una puerta número cuarenta y una última puerta que será la única que puedes abrir ahora. Entra por ella y acaba con los esqueletos. Cuando lo hayas hecho se abrirá una puerta al final del pasillo. Crúzala y te hallarás de nuevo ante dos esqueletos. En la parte izquierda del pasillo verás más puertas, y en la derecha un pozo con lava. Asómate al pozo con lava y verás que hay varios escalones: baja por ellos y, en el más bajo, encontrarás tu primera Llave.

Continúa por el pasillo matando a los dos esqueletos. Aún no se abrirán las dos puertas del lado izquierdo porque para hacerlo necesitas el traje de ninja, pero sí que se abrirá la del final del pasillo. Crúzala y mata a otros dos esqueletos. Verás que puedes abrir la







segunda puerta de este nuevo pasillo, y al fondo te espera la puerta número diez. Entra por la segunda puerta y abre los cofres. En ellos encontrarás cuatro Engranajes, y cerca, la caja mágica que te convertirá en ninja. Ponte el traje y abre las tres puertas que dejaste antes. Aquí encontrarás seis Engranajes más, pero ten cuidado porque detrás de cada una de ellas hay esqueletos y duendes malos. Cuando tengas los Engranajes necesarios, sigue por la puerta número diez.

La puerta número diez
Nada más cruzar esta puerta, sube al bordillo de la derecha con cuidado de no caerte hacia el otro lado (allí está el pozo de lava) y pulsa Triángulo para activar la vista en primera persona: descubrirás tu segunda Llave. Después de recogerla, entra por la siguiente puerta de la izquierda, recoge a los Engranajes y mata a los dos esqueletos. A continuación, entra por la puerta de la derecha y encontrarás tres cofres con dos Engranajes más y cuatro unidades de RT. Vuelve atrás, entra ahora por la otra puerta y sube por el ascensor. Ahora estás en un balcón desde donde pende una cuerda que conduce a otro balcón. Ya sabes que para agarrarte a las cuerdas necesitas el traje de ninja, de modo que, si ya no lo tienes, tendrás que volver a por él.

Vestido de ninja, cruza hasta el otro lado colgado de la cuerda y recoge tu tercera Llave. Verás que allí te esperan un par de esqueletos para darte una calurosa bienvenida. Acaba con ellos y recoge el Engranaje que hay allí. Continúa por ese pasillo hasta el fondo, con cuidado de no caer por la plataforma que se abre (si caes por ella, aparecerás en el piso de abajo y deberás volver a subir por el ascensor y cruzar la cuerda). A continuación, sortea el esqueleto y sube a la nueva cuerda (está al fondo de la habitación). Cuando llegues al final de esta cuerda verás otra. Cuélgate de ella también para llegar a la puerta número veinte.

La puerta número veinte
Entra, recoge los ítems y déjate caer por el agujero que hay al fondo. Aparecerás en la primera sala de este nivel, frente a la puerta número veinte. Salva al primer duende y entra por la otra puerta número veinte.

Allí encontrarás una Nube que te llevará a otro pasillo. Síguelo hasta al final, dejando a la derecha un pozo de lava. Llegarás a una estancia con cuatro Engranajes custodiados por unas arañas. Cuando los tengas, continúa por el pasillo sorteando las arañas, y al final llegarás a otra estancia con duendes malos que deberás matar. Tras acabar con ellos podrás abrir la puerta siguiente. Pero antes, detente un momento y busca en esa habitación, porque hay un par de Engranajes algo más difíciles de ver. Sobre un altillo está tu cuarta Llave.

Si ya lo tienes todo, sigue por la puerta que se había abierto antes, donde encontrarás dos Engranajes más. A mitad del pasillo llegarás a una puerta a la derecha, y al lado verás que hay unos Engranajes. Recógelos, pero no entres por esta puerta todavía. Debes seguir adelante hasta encontrar a la izquierda la puerta que te da acceso al





traje de troglodita. Entra, conviértete en troglodita y vuelve hasta la puerta que dejaste antes. Ahora sí, entra.

Así accederás a un nuevo pasillo. Mata al duende malo que te encontrarás y continúa hasta la puerta del fondo. Ábrela y accederás a otro corredor, esta vez con hachas que penden del techo como péndulos afilados. Debes atravesar este pasillo recogiendo los ítems y evitando las hachas. Parece difícil, ¿eh? Tranquilo: es mucho más sencillo de lo que parece (nada que ver con los de *Tomb Raider*).

Cuando hayas conseguido hacerte con todos los Engranajes y llegar al otro lado, entra por la puerta que verás. Entonces hallarás tres puertas más. Entra primero por las de los lados derecho e izquierdo para recoger los RT. Después, sigue por la del fondo, y llegarás a otra puerta que va a dar a otra estancia con más puertas. Pero tranquilo porque no hay pérdida: debes entrar por la primera puerta de la izquierda, recoger los Engranajes, salir de nuevo y dirigirte a la puerta número cuarenta. Ya tienes cuarenta Engranajes, de modo que el resto de puertas sólo sirven para recoger más ítems. También hay algunas puertas trampa, pero nada serio. Lo mejor, en cualquier caso, es que sigas tu camino por...

La puerta número cuarenta

Entra, salva al segundo duende y habrás terminado el nivel.

Las Torres del Caballero del Tiempo

Nada más llegar, aparecerás frente a un castillo con el puente levadizo subido. En cada lado del puente hay un Engranaje, y rodeando al castillo hay un foso. Recoge los Engranajes y sumérgete en el foso por el lado derecho. Nada más hacerlo encontrarás un tercer Engranaje. Continúa buceando por ese lado y hallarás tres Engranajes más (dos de ellos en un cofre). Al final de ese lado del foso encontrarás tu séptimo Engranaje y una salida a la superficie. En ella te espera una caja mágica para convertirte en arlequín y unas escaleras. Sube las escaleras con el traje de arlequín y sigue por la entrada que hay al final de las mismas. Entonces mata al esqueleto que te encontrarás y deténte un momento a observar: ahí mismo está tu primera Llave.

Cuando tengas la preciada Llave, sumérgete en el pozo que tienes frente a ti y cruza el pasadizo subacuático que hay en el fondo del mismo. Al otro lado hallarás cuatro cofres con un Engranaje en cada uno. Recógelos y vuelve hasta el principio del nivel (frente al castillo), con el traje de ninja puesto.









Una vez allí, salta sobre el botón que verás en el suelo, que tiene un símbolo de ninja. Así harás que el puente levadizo baje, permitiéndote entrar en el castillo. No obstante, no entres todavía, porque sólo podrías llegar a la puerta número veinte y aún no tienes los Engranajes suficientes.

Sumérgete por el lado izquierdo del foso y recoge el Engranaje que encontrarás nada más hacerlo. Sigue hacia delante buceando y, al fondo del agua por el lado derecho, llegarás a un pasadizo subacuático. Continúa hacia delante hasta llegar a una cascada. Junto a ella hay unas pequeñas islas, y en cada una verás un Engranaje. Recógelos todos y sigue por la entrada de la derecha. Puedes seguir por los dos lados: por la izquierda vas directamente al agua del foso de nuevo, y por la derecha encontrarás un dragón que escolta cuatro cofres. Mata al dragón, recoge los cuatro Engranajes de los cofres y vuelve al agua por el camino de la izquierda. Bucea hasta el pasadizo submarino que te lleva a la puerta número veinte.

La puerta número veinte

Cuando entres por la puerta ten cuidado con los tres caballeros que aparecerán (caballeros medievales con espadas y escudos). Deberás acabar con ellos para abrir la puerta que hay detrás. Cuando lo hagas, te encontrarás con una estancia nueva. Allí está la segunda Llave. Recoge el disfraz de cavernícola y sal por la puerta de rejas. A un lado verás un pasillo, y al otro la puerta número veinte. El pasillo te lleva a la entrada del castillo; de modo que sigue por la puerta número veinte.

Ésta te conducirá a un patio del castillo con varios caballeros y un dragón que escupe fuego. En el lado izquierdo verás un botón en el suelo: corre hacia él y da un culetazo con el traje de cavernícola (antes de que se te acabe el tiempo). Entra y recoge las Zetas y las unidades de RT.

Para abrir el resto de puertas del patio debes matar a tus enemigos. Cuando lo hayas hecho podrás recoger todo lo que se oculta tras estas puertas. En la primera empezando por la derecha está el primer duende de este nivel, junto con cuatro Engranajes. En la segunda encontrarás tres Engranajes más y un pozo que te conducirá hasta tu tercera Llave (este pozo comunica con el que tenías en el centro del patio). También verás un cofre que contiene los dos Engranajes que te faltan para completar los treinta. Recógelo todo y, cuando tengas los Engranajes necesarios, continúa por la puerta número treinta.

La puerta número treinta

Después de entrar, sigue el pasillo que te llevará a otro patio. Yendo por el lado derecho encontrarás una puerta. Antes de entrar, sigue un poco más adelante y hallarás, tras un recodo, una palanca que debes accionar. Vuelve ahora a la puerta que habías dejado antes y entra. Evita al caballero y continúa hacia delante. Atravesarás un suelo hecho de plataformas de madera. La palanca que accionaste antes evita que estas plataformas cedan y acabes cayendo al vacío.

Tropezarás con un segundo caballero: evítalo. Recoge los Engranajes y monta en el ascensor del fondo. Subirás a una estancia con tres puer-



tas. Sólo podrás abrir la de la derecha. Cuando lo hagas, saldrá de ella un caballero al que deberás enfrentarte. Acciona la palanca y se abrirá la puerta del fondo. Allí encontrarás tu cuarta Llave. Recógela y mata al caballero que sale de esta habitación. Ahora se habrá abierto la tercera puerta. Entra por ésta y déjate caer por el hueco del suelo. Entonces podrás salvar al segundo duende y completar el nivel.

La puerta número cuarenta
Si tienes curiosidad, en la puerta número cuarenta encontrarás más ítems y unidades de RT, aunque también más enemigos... Tú decides.

Ruinas Derrumbadas
Este nivel comienza lleno de acción. ¡Ten mucho cuidado! Nada más cruzar la Nube que da acceso a este nivel, te atacarán dos esqueletos y unos murciélagos. Záfate de ellos y abre los cofres para recoger cuatro Engranajes. Corre hacia el fondo hasta que encuentres una ventana por la que escapar. Entra por ella y recoge a la izquierda la primera Llave y los seis Engranajes que hay en los cofres, con cuidado de no ser atacado por el duendecillo malo que hay por ahí.

Siguiendo por el lado izquierdo hay una puerta con la marca del cavernícola, por la que entrarás más tarde. Debes seguir por el lado derecho, donde hallarás la puerta número diez.

La puerta número diez
Crúzala y sigue por el camino que encontrarás, sorteando a tus enemigos. Al final de este camino llegarás a un patio con columnas, donde hay diez Engranajes. Recógelos y continúa ahora por la puerta número veinte.

La puerta número veinte
Cruza la puerta y abre los tres cofres. Allí darás con cuatro unidades de RT y una caja mágica para convertirte en







troglodita. Con este traje, cruza la Nube que te llevará a la puerta con el botón en el suelo que habías dejado antes. Da un culetazo sobre el botón para abrir la puerta y entra. Así llegarás a otra Nube. Atraviésala para llegar a una nueva estancia, donde verás a la izquierda unas escaleras hacia abajo y al fondo un pasillo con una hilera de ítems. Sigue esta hilera, que te llevará a otra estancia con un hacha que pende del techo como un péndulo. Más allá de esta hacha darás con la segunda Llave de este nivel.

Para detener el hacha debes saltar hasta el camino que encontrarás a la derecha y seguirlo hasta el final. Allí hay una palanca que lo detiene durante unos segundos, el tiempo justo para llegar hasta la Llave y los dos Engranajes que hay al lado. ¡Debes ser muy rápido para evitar que el hacha te pille! Cuando vuelva a ponerse en funcionamiento, debes haberlo recogido todo y haber salido. Si en el proceso caes abajo, no pasa nada: evita a las arañas y busca las escaleras que te llevan de nuevo al piso de arriba.

Una vez que tengas la Llave y los dos Engranajes, sigue adelante por el pasillo donde estaba la palanca. Al final de este corredor llegarás a una estancia con Engranajes que recoger. Fíjate bien, porque hay dos que están a más altura. Para llegar hasta ellos debes mover la piedra del suelo. Lo mejor —como siempre— será que acabes primero con los enemigos y luego te dediques a recoger los Engranajes.

Si ya has terminado, continúa por la puerta del fondo. Así accederás a un nuevo pasillo. Sigue por él, dobla la esquina a la derecha y recoge el Engranaje que verás allí. Al fondo del pasillo llegarás a un ascensor que te llevará a una zona con varias plataformas: encima de ellas hay varios Engranajes. Ve por la primera plataforma, recoge el Engranaje y salta a la de la izquierda para recoger dos más. Entonces mira a la derecha, hazte con otros dos y recoge la tercera Llave del nivel. Continúa saltando de plataforma en plataforma hasta llegar al pasillo de la izquierda y entra. Enseguida llegarás a la puerta número cuarenta (asegúrate de que has recogido ya cuarenta Engranajes).

La puerta número cuarenta

Entra y salvarás a tu primer duende. A continuación, recoge el traje de troglodita y salta sobre el botón del suelo que hay en el centro de la habitación. Aparecerán unas escaleras hacia abajo. Baja por ellas y llegarás a una puerta. Entra, cruza la Nube y te encontrarás con unas plataformas móviles que te conducirán al otro lado. Ten mucho cuidado, porque es una parte un poco difícil (abajo te espera el vacío). Debes calcular el instante preciso en que aparecerán las plataformas para cruzarlas y llegar al otro lado.

Cuando llegues, verás otra puerta. Tras ella hay varios duendecillos malos. Aniquílalos para poder abrir la siguiente puerta que hay en el pasillo de la derecha. Cuando lo hayas hecho, te encontrarás en otra zona de plataformas, más difícil aún que la anterior. Presta atención: ¡aquí sí que hay tomate! Se trata de una serie de plataformas que suben y bajan. En el centro de



ellas hay una calabaza de Halloween que dispara fuego. Además, en dos de las plataformas hay dos duendes malos que harán lo posible por tirarte al vacío. Si te caes, pierdes una vida, así que intenta no caer, ¿de acuerdo?

Si consigues atravesar esta zona, llegarás a una estancia con un camino de madera suspendido sobre el vacío. A la derecha tienes una plataforma con tu cuarta Llave y todo lo que necesitas para terminar el nivel. Tras la puerta del final del camino te espera tu segundo duende. Ve hasta a él, sálvale y... ¡tachán! Se acabó el nivel más duro de este mundo.

Monstruo Final del Castillo

Cuando hayas completado los tres niveles de este mundo deberás vencer al Monstruo Final del Castillo. No es muy difícil, pero tampoco te confíes.

Para llegar hasta la pelea debes acercarte al castillo y entrar por el acceso lateral izquierdo. Allí encontrarás la entrada para la batalla. En esta ocasión, Oso Flojo va montado sobre un caballo, empuñando una lanza de torneo medieval. Para vencerle debes atacarle con el disfraz de arlequín que encontrarás detrás de las hachas oscilantes. Este disfraz tan sólo dura unos segundos, de modo que debes ser rápido para ejecutar cada ataque y volver a disfrazarte de nuevo cada vez.

Con el disfraz puesto, acércate a él y espera a que el caballo se detenga. Oso Flojo exclamará: «Oh, oh...». Es la señal: golpéale repetidas veces con Cuadrado hasta que surja una onda en el suelo. Eso significará que le has quitado un punto de vida. Después corre detrás del hacha y vuelve a recoger el disfraz. Hazlo repetidas veces hasta que acabes con sus ¡nueve puntos de vida! No es difícil, pero sí bastante largo. ¿Ya está? Pues felicidades de nuevo. Vamos a por el sexto y último mundo.







SEXTO MUNDO: PIRATAS

En el mundo de los piratas encontrarás la entrada a los tres niveles sin ningún problema. El pasillo principal va a dar a un patio circular con tres salidas que se corresponden con los tres niveles del juego: a la izquierda, el Astillero Percebe; en el centro, el Paraíso de los Piratas; y a la izquierda, la Escalofriante María. La entrada para la pelea con el Monstruo Final de este mundo se encuentra siguiendo el pasillo central, por unas escaleras que encontrarás a la izquierda. Por otro lado, si quieres retar a una carrera a alguien, puedes hacerlo con el loro que encontrarás en tu camino hacia los pasillos de los niveles.

Pero antes de nada, un pequeño consejo para este mundo: cuando encuentres barriles explosivos, hazlos explotar con Círculo desde lejos. De esta manera no sólo te quitarás un obstáculo del medio, sino que a menudo acabarás con algún enemigo.

Astillero Percebe

Comienzas en un muelle junto al mar. Gira sobre ti mismo y entra en la casa que hay detrás de ti, con cuidado del pirata. Nada más entrar, gira a la izquierda y, cuando llegues a la siguiente estancia, mira hacia arriba. Descubrirás tu primera Llave, pero no llegarás a ella con el salto normal, de modo que deberás volver luego con el traje de arlequín.

Sigue hacia delante y entra por la puerta que hay a la izquierda, con cuidado de no acercarte a los barriles de dinamita. Encontrarás varios cofres, pero sólo deberás abrir el segundo de la derecha y el segundo de la izquierda (los otros son explosivos). A continuación, sube las escaleras encargándote de los corsarios que encuentres a tu paso. Siguiendo ese pasillo llegarás hasta donde hay un agujero que te lleva de nuevo al piso de abajo. Verás también una habitación a la izquierda, donde hay un pirata escoltando dos cofres. Entra en esta habitación y abre sólo el cofre de la derecha (el otro también es explosivo). Recoge el Engranaje y ponte el traje de ninja antes de salir.

Ahora vuelve con el traje de ninja al lugar donde viste la primera Llave de este nivel y recógela. Entonces, continúa tu camino, ahora por la izquierda, hasta encontrar una Nube en un lado y una entrada en el otro. Sigue por la entrada y abre todos los cofres que hay al final del camino (ten cuidado de no hacer estallar los barriles). Así conseguirás tener diez Engranajes en total.





La puerta número diez

Cuando tengas los diez Engranajes, vuelve a la Nube y atraviésala. Ésta te llevará a la puerta número diez. Cruza esta puerta, deja el cofre que encontrarás en la primera estancia —por si no lo has adivinado, también es explosivo— y sigue adelante por la puerta de la izquierda abriendo el resto: hay dos cofres en la siguiente estancia y tres más en la estancia siguiente. Deberás tener así veinte Engranajes en total. ¿Los tienes? Pues sigue.

La puerta número veinte

Entra y acaba con los piratas y el perro. Luego sigue hacia delante hasta llegar a una salida que da a dos caminos: a la izquierda, uno donde hay un cartel de peligro de derrumbamiento; y a la derecha, otro que te lleva hasta una Nube. Primero ve por el de la izquierda. Antes de adentrarte, mira tras el cartel: allí está tu segunda Llave. Después, sigue hasta el fondo de este camino para recoger un Engranaje.

A continuación, regresa para ir ahora por el camino de la derecha y cruzar la Nube. Esta Nube te lleva a una cueva que va a dar a una pequeña cala (allí hay otro cofre pero también es explosivo). Sube al barco, recoge los dos Engranajes del cofre y sumérgete en el agua. Cruza el pasadizo subacuático y llegarás a una puerta a la izquierda. Entra por ella y abre todos los cofres menos los dos del fondo. Así habrás conseguido seis Engranajes. Usa la caja mágica para vestirte de ninja otra vez. Entonces mata a los tres cangrejos que te atacarán y se abrirá la puerta del fondo. Tras ella te espera un pirata gigante que te lanza barriles explosivos. Debes acabar con él, pero ten mucho cuidado porque es algo difícil hacerlo. Para ello tienes que subir hasta la plataforma donde se encuentra y golpearle con Cuadrado sin parar.

Una vez que te hayas deshecho de él, recoge la tercera Llave que encontrarás en esa misma plataforma. Baja otra vez y recoge los cuatro Engranajes que hay en el aire, ayudándote de la caja del suelo (habrás reunido treinta y tres en total). Ahora sube al ascensor del fondo y podrás salvar por fin a tu primer duende. Tras la jaula del duende encontrarás otro ascensor que conduce a la puerta número treinta.

La puerta número treinta

Sube en el ascensor y cruza la puerta que verás. Accederás así a un nuevo pasillo, donde está la cuarta y última Llave de este nivel. Ten cuidado con el suelo, que cede y se rompe. Para llegar al otro lado debes ir saltando sin parar hasta el fondo del pasillo.

Al final te espera una puerta. Si ya has recogido la Llave, cruza la puerta y baja por el pasillo que hay tras ella, sorteando los explosivos y enemigos que encontrarás al paso. Cuando llegues abajo, cruza el puente y darás con una Nube. Abre los cofres, donde encontrarás un par de ítems, y atraviesa la Nube.

Ahora estarás ante una doble puerta que al abrirse da paso a un puente. Sigue por el puente hasta el otro lado. Allí, recoge los dos Engranajes —uno de ellos del interior de un cofre— y continúa por la derecha hasta la siguiente puerta. Ésta te llevará a una estancia llena de enemi-





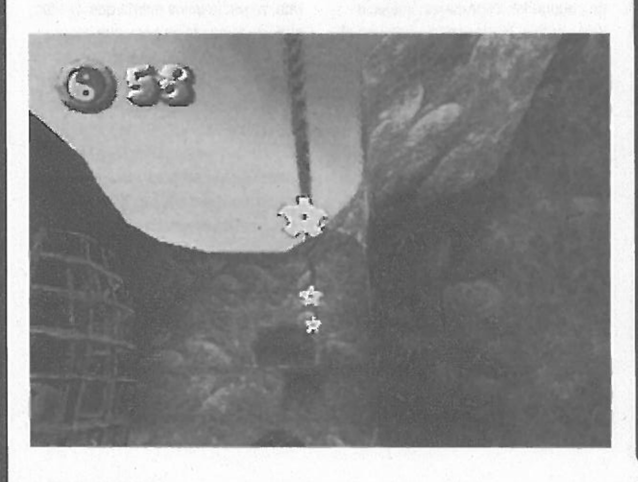
gos a los que deberás eliminar. Recoge después todos los Engranajes y ve hasta el fondo para bajar por el ascensor con el número cuarenta.

La puerta número cuarenta
El ascensor te llevará a salvar tu segundo duende y, si ya tienes las cuatro Llaves, habrás completado el nivel.

Paraíso de los Piratas
Empiezas en un lugar lleno de puertas, pero sólo puedes entrar por una de ellas. Antes de hacerlo, recoge los tres Engranajes que encontrarás en los cofres y un cuarto que se encuentra en la pared del fondo. Cuando los tengas, cruza la puerta con cuidado (hay un pirata) y sigue adelante hasta que llegues a un patio circular. Allí, abre el cofre y continúa por el lado derecho salvando el desnivel. Volverás a aparecer en otro patio circular. Abre entonces el primer cofre de la derecha y el primero de la izquierda para recoger los Engranajes. En los otros hay un pirata y una bomba.

Cuando tengas los diez Engranajes, continúa por la puerta número diez que está al fondo. Da un culetazo sobre la marca en forma de «X» que hay en el suelo y accederás a un área secreta llena de ítems.

La puerta número diez
La puerta número diez te lleva a una Nube que te teletransporta a un nuevo patio. En éste, un gigante te lanzará bombas desde lo alto. Para neutralizarle debes accionar la palanca que hay debajo del alto donde él se encuentra. Al hacerlo, unas rejas le harán preso durante unos segundos. Si quieres acabar con él para siempre, aprovecha que las rejas están bajadas para subir hasta el lugar donde se encuentra. Una vez arriba, espera a que se eleven de nuevo y atácale.





Cuando te hayas zafado de él, te darás cuenta de que sobre ti pende una cuerda. Junto a ella hay una hilera de Engranajes, pero para colgarte de la cuerda necesitas el traje de ninja. Podrás ponértelo con la caja mágica que hay tras la puerta cerrada que hay ahí mismo, más tarde.

Al fondo verás unas plataformas en forma de escalones. Deberás subir por ahí para buscar el modo de abrir la puerta. Cuando llegues arriba, encontrarás otra puerta con un botón en el suelo con el símbolo del ninja, de modo que ya tienes más trabajo para cuando consigas el traje.

Enfrente hay otra puerta más, y detrás una galería con otro botón en el suelo. Da un culetazo sobre el botón y se abrirá la puerta que dejaste abajo con la caja mágica que te convierte en ninja. Vuelve abajo y recoge el traje de ninja. Ya sabes lo que tienes que hacer ahora: sube a la cuerda, recoge los Engranajes, vuelve a bajar, sube a la otra zona y acciona el botón con el símbolo del ninja para abrir la puerta.

Cruza esta puerta y aparecerás en otro patio con otro gigante y un duende malo. Mátalos y podrás abrir la puerta de la derecha, que es donde se encuentra la palanca. Acciónala y recoge los Engranajes e ítems que hay allí. Cuando lo hayas hecho, sal fuera de nuevo hasta las plataformas del fondo y sube hasta arriba. Asegúrate de llevar el traje puesto todavía, porque cuando llegues te hará falta para recoger la Llave. Una vez arriba, si ya tienes la Llave, dirígete a la puerta número veinte.



La puerta número veinte

Nada más cruzar esta puerta, verás otra. Entra por ella para abrir la celda que hay llena de unidades de RT. A continuación, sube por las plataformas de la izquierda hasta la puerta, zafándote de tus enemigos. Cuando llegues arriba, cruza la puerta, mata a los malos y cruza la Nube. Llegarás de vuelta al principio del nivel.

Una vez allí, entra ahora por la Nube de la puerta de la derecha. Entonces detente un momento y gira tras de ti. Verás otra «X» en el suelo. Salta sobre ella y accederás a otra área secreta con una caja para convertirte en ninja. Ponte el traje y sal de ahí por el fondo, pero ten cuidado porque en el suelo hay un agujero por el que puedes caer al vacío. Fuera te espera otro pirata gigante. Salta afuera y acaba con él, pero presta atención, porque en ese mismo patio hay otro agujero al vacío.

Cuando hayas acabado con el pirata, ve por la única puerta que puedes abrir y acciona la palanca que encontrarás. Una vez lo hayas hecho, sal y mira hacia el fondo a la izquierda: has abierto otra puerta. Entonces mira hacia delante para ver que, al fondo, hay otra puerta cerrada. Dirígete a la puerta que has abierto y acciona la palanca que encontrarás allí. Entonces se abrirá la puerta que estaba cerrada hace un momento. Ve hacia ella, crúzala y accederás a otro patio.

Cruza el puente que hay sobre el río y observa un momento el escenario: a la izquierda, en el lado de la cascada, hay varios Engranajes; y en el suelo y en la superficie del agua, algunos más. Sin embargo, con estos conseguirás veinti-



nueve. Mira ahora al lado derecho en la parte de arriba: las dos plataformas que hay allí te darán acceso a una puerta. Tras ella hay tres cofres y tu tercera Llave. Recoge los tres Engranajes de los cofres y acciona la palanca. Abrirás una puerta que está en el interior de la cascada y te da acceso a otra zona secreta.

La puerta número treinta

Continúa por la puerta número treinta. Corre hasta el fondo, donde cruzarás una segunda puerta. A la derecha dejarás una cerca que da acceso a la puerta número cuarenta. Cruza la segunda puerta y accederás a un patio en cuyo centro está la cuarta Llave. Recógela y luego busca todos los Engranajes que hay en este patio hasta completar treinta y ocho en total. De los dos cofres que hay, sólo el que está al lado de las dos palmeras tiene Engranajes. El otro es una bomba.

Al fondo, entre las dos bombas, hay una caja con la que deberás convertirte en ninja. Retrocede entonces con el disfraz hasta la cerca de antes, salta por encima de ella y recoge los dos Engranajes que te faltan. En este caso hay muchos más, pero no te hacen falta.

La puerta número cuarenta

Entra por la puerta número cuarenta, que te dará acceso a un pasillo hacia abajo. Baja por él y llegarás a una estancia con un pirata y un duende malo. Acaba con ellos y abre todos los cofres. De ellos saldrán más piratas. Acaba con todos ellos también y, cuando lo hayas hecho, aparecerá una Nube. Crúzala y te encontrarás ante tu segundo duende. Ya está, se acabó el nivel.

La Escalofriante María

Ahora estás junto a lo que parece ser parte del casco de un barco. Entra en él y sube a la parte superior para recoger los ítems que encuentres. A continuación, sumérgete en el agua y recoge los dos Engranajes y el resto de ítems que hay. Cuando hayas terminado, sal del agua y sigue a pie por el camino del fondo.

Llegarás a otra estancia con agua. Al fondo te espera otro pasillo. Recoge el Engranaje —dentro del agua— y los ítems que encuentres allí. Después continúa por el pasillo y acaba con los piratas. Cuando lo hayas hecho se abrirá la puerta del fondo del pasillo. Por ella accederás a una galería con cofres y varios piratas y perritos pequeños. Acaba con todos, recoge los cuatro Engranajes de los cofres y sigue por el pasillo de la izquierda. Así llegarás hasta dos Engranajes más, que están dentro de un cofre. Recógelos y continúa por el pasillo de la derecha.

Al fondo de este pasillo darás con una puerta que se abrirá si has acabado con los piratas. Crúzala y llegarás a otra zona acuática con superficies flotantes. Recoge los cuatro Engranajes y los ítems, y luego continúa por el nuevo pasillo que verás al fondo. Llegarás entonces a un barco pirata que está





amarrado en el puerto. Baja hasta el barco, súbete a él y recoge cuatro Engranajes más, la primera Llave y el traje de ninja. Antes de irte del barco, observa que allí mismo está la puerta número cuarenta, por lo que deberás volver a él más tarde.

Vuelve a tierra firme y continúa bajando por el camino hasta encontrar una Nube. Cerca de ella hay un par de cofres. Ábrelos con Círculo, porque son explosivos (no te queda más remedio que abrirlos para dar con tu segunda Llave). Cuando la tengas, atraviesa la Nube.

Aparecerás junto a otra estancia con un estanque y un remolino en el centro. Sumérgete en el agua y deja que el remolino te arrastre hacia la Nube que hay en el fondo. Aparecerás en una estancia rodeado de barriles explosivos y tres piratas que te atacarán al mismo tiempo. Sólo cuando acabes con ellos se abrirá la puerta del fondo. Entra por ella para llegar a una estancia con dos hogueras y un pasillo a la izquierda. Continúa por ese pasillo y, nada más adentrarte en él, encontrarás varios piratas. Záfate de ellos y utiliza la caja del suelo para trepar por la pared hasta el otro lado. Habrás observado que al final del pasillo había una puerta con un botón que tenía la marca del troglodita en el suelo, de modo que deberás buscar el traje de troglodita y volver hasta ahí para abrir esa puerta dentro de un rato.

Cuando hayas pasado al otro lado de la pared, te encontrarás en una galería que tiene un acceso subacuático. Sumérgete (asegúrate de llevar el traje de ninja) y busca los Engranajes e ítems que encontrarás en el fondo. Ten mucho cuidado, porque te perseguirán dos tiburones que no te dejarán en paz. En el fondo también encontrarás una Nube que te llevará hasta el puesto de vigía del barco sumergido. Allí, sobre tu cabeza, podrás ver la tercera Llave, y si llevas puesto el traje de ninja, podrás saltar hacia arriba para alcanzarla.

Si ya tienes veinticuatro Engranajes y les tres Llaves, sigue adelante por el pasadizo subacuático. Llegarás hasta una zona en la que hay un faro. En un lado del mismo hay unas balsas, y debajo de una de ellas podrás recoger la cuarta Llave. ¿Ya la tienes? Pues hazte con los ocho Engranajes que hay entre el fondo del agua y en la plataforma del faro antes de irte.

En esta última plataforma encontrarás además una caja para convertirte en ninja de nuevo. Ponte el traje y observa el interior del faro: verás que dentro hay una plataforma. Se trata de un ascensor. Monta en él y bajarás a una estancia con cuatro puertas. Salta sobre el botón del suelo con el traje de ninja y se abrirá una habitación. Entra en ella y recoge los Engranajes. Verás otro botón en el suelo dentro de esta habitación, que sirve para abrir las otras puertas. Es la marca del cavernícola, y la caja donde se encuentra el traje del cavernícola está en lo alto del faro.

Sube hasta allí, hazte con el traje de cavernícola y, para ahorrar tiempo, tírate al agua. La sensación de vértigo es alucinante, ¿eh? Vuelve ahora al interior del faro y da un culetazo sobre la marca del suelo de la habitación abierta. Cuando lo hayas hecho se abrirán las otras puertas. Entra primero por la de la





derecha y salva a tu primer duende. A continuación, entra por la del medio y acaba con tus enemigos. Cuando salgas de ella, el juego te premiará con los cuatro Engranajes que te faltaban para sumar cuarenta. Entra entonces en la última puerta y salva a tu segundo duende.

Si ya tienes cuarenta Engranajes, debes volver atrás por el pasadizo submarino hasta salir al lugar por donde entraste a este pasadizo. Allí, salta la pared por la que viniste y da un culetazo sobre el botón del cavernícola para abrir la puerta: observarás que justo debajo de ti está el estanque del remolino, que te conducía a una Nube en el fondo (si caes en él, apareces en el mismo sitio, pero no habrás avanzado en el juego). Debes saltar al otro lado del estanque, evitando el remolino. Sin embargo, no podrás hacerlo con el salto del cavernícola o el salto normal, de modo que necesitarás el salto del ninja. Vuelve hasta el fondo del pasillo y usa la caja mágica que hay allí para volver a convertirte en ninja. Ahora, regresa para abrir la puerta y salta hasta el otro lado del remolino. Continúa por la izquierda y entra en la Nube, que te llevará directamente al galeón pirata atracado en el puerto con la puerta número cuarenta.

La puerta número cuarenta

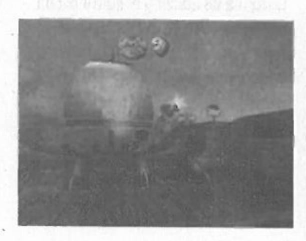
Entra por la puerta número cuarenta, mata a los dos duendes malos que te encontrarás y salva al duende bueno. ¡Felicidades! ¡No sólo has completado el nivel, sino que has salvado ya a los cuarenta duendes —*40 Winks*— en total! Ya queda muy poco para dar por terminado el juego...

Monstruo Final Pirata

Este nivel es nada más y nada menos que un enfrentamiento entre dos galeones. En uno te encuentras tú, comandando los cuatro cañones del barco. Y en el otro, frente a ti, hay un pirata que te ataca disparando sus cuatro cañones, con la original idea de hacerte saltar por los aires. Va a ser una pelea justa, al menos...

El pirata en cuestión tiene diez vidas, de modo que debes disparar tus cañones contra él hasta darle diez veces. Para ello, debes disparar apuntando al cañón desde creas que él va a colocarse para realizar su siguiente disparo, ya que los proyectiles tardan más o menos un segundo en llegar al barco enemigo (justo el tiempo que tarda el pirata en pasar de disparar un cañón a disparar otro).

Para complicar un poco más la cosa, si dudas a la hora de disparar y tardas unos segundos en hacerlo, unos cuantos piratas saltarán al abordaje de tu galeón y te atacarán cuerpo a cuerpo. Así pues, juega de forma rápida, intuitiva y hábil. Sólo así conseguirás acabar con este maldito bebedor de ron...





ÚLTIMO MUNDO: LA PUERTA DE LOS CUARENTA DUENDES

¡Enhorabuena! Si has llegado hasta aquí, es porque sin duda eres un gran jugador. Este es el final finalísimo del juego, pero eso no significa que ya estés apunto de acabarlo. ¡Ahora viene lo más duro! Te queda la última de las batallas, la pelea con... Oso Franken.

¡Ten mucho cuidado! Es muy posible que tengas que cargar la partida varias veces antes de acabar con él. Nosotros sólo podemos ayudarte contándote cuál es la mejor manera de acabar con él, pero tu habilidad será la responsable del resultado. En fin, ¿qué esperabas? Es el final del juego, no pretenderías que encima te lo fueran a poner fácil, ¿no?

Antes de nada, es imprescindible que conozcas las formas de atacar que tiene el Oso Franken. Básicamente son tres: da puñetazos, salta sobre ti y lanza bolas explosivas. Para defenderte de estos ataques, lo único que puedes hacer es atacarle tú a él antes o, en la mayoría de los casos, salir corriendo. La forma de atacar y esquivar es, en cualquier caso, el barrido. Al principio de esta guía te contábamos cómo se hacían todos los movimientos, ¿recuerdas? Más vale que tengas experiencia en barridos, porque esta vez son imprescindibles. Tendrás que hacerle barridos una y otra vez hasta derribarle. Cuando le atices con el tercer barrido, el monstruo caerá al suelo aturdido. Ese será el momento de atizarle en la cocorota con un buen salto, justo antes de salir corriendo.

Si le atacas con acierto, le restarás un punto de vida (no es tan fácil como parece). Tiene quince puntos de vida, de modo que deberás repetir la operación nada menos que quince veces sin que él acabe con todas tus Zetas. Ármate de paciencia, porque el proceso es realmente lento y seguramente fallarás unas cuantas veces. En todo caso, sabes que contamos contigo: lo conseguirás.

Cuando hayas acabado con Oso Franken, habrás acabado también el juego. ¡FELICIDADES! Como ves, no era tan difícil... ¿o sí? De una forma o de otra, ya estás más que preparado para enfrentarte a retos más difíciles, aunque eso será otra historia... y otra guía.






PlayStation
MAX
MC